

MICRO Manía

Año III · N° 30

Sólo para adictos

350 Ptas.

Comarca, Cádiz y Huelva, 335 ptas.



**MAPAS Y POKES
PARA EL MEJOR
SOFTWARE
ESPAÑOL DE
ESTAS NAVIDADES**

HOBBY PRESS



ERRE
Software




ATARI®
GAMES



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
 DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.



Nintendo. Más que un videojuego.

ENTRA EN ACCION

Lánzate a disfrutar del mayor avance en videojuegos: el Sistema de Entretenimiento Nintendo.



Juegos de gran emoción controlados por dos microchips que permiten disfrutar del sistema a dos personas simultáneamente. Deportes, acción y series programables. Una gran variedad de opciones de diversión en constante desarrollo.

Ven a El Corte Inglés y descubre el nuevo Sistema de Entretenimiento Nintendo. Toma el mando y... entra en acción.

El Corte Inglés



Nintendo®

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurió

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:

Francisco Verdú
Javier Ellices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:
Mar Lumberras

Fotografía:
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos:
Manuel Barco
José Luis Ángel García

Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andrino

Consejero Delegado:
José I. Gómez-Centurió

Subdirector General:
Andrés Aylagas

Director Gerente:
Fernando Gómez-Centurió

Jefe de Administración:
José Ángel Jiménez

Jefe de Producción:
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing:
Javier Bermejo

Suscripciones:
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad:
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación:
Paulino Blanco

Distribución:
Coeds, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime:
LERNER

Fotocomposición:
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica:
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
Americana de ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64,
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

AÑO III. N.º 30. Diciembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

6 AL PIE DEL CAÑÓN. Os presentamos todos los lanzamientos del software internacional. Todas las novedades de U.S. Gold y Gremlin desfilarán en estas cuatro páginas.



12 LO NUEVO. Sometemos al sabio juicio de nuestros críticos los últimos programas que han caído en nuestras manos.

30 ATARI. Analizamos en esta nueva sección el software de acción de Atari.

32 PC. Desde ahora también los usuarios de PC podrán saber cuáles son las novedades en juegos.

34 CÓDIGO SECRETO. Las cinco páginas que os ayudarán a resolver los juegos que desterrasteis por imposibles.

44 POKERAREZAS. Da una favoritos con nuestros sorprendentes pokes «raros»

49 LOS PROGRAMADORES. de los programadores de «Sir Fred».

54 LOS RECOMENDADOS. ¿Conseguirá Freddy Hardest desbancar a Fernando Martín?

56 PATAS ARRIBA.

ALIEN EVOLUTION. Vivimos de cerca la metamorfosis de nuestros aliens preferidos.

PHANTIS. Descubrimos todos los secretos del último éxito de Dinamic.

EL CID. Os contamos las peripecias de este histórico personaje que ahora llega al ordenador.

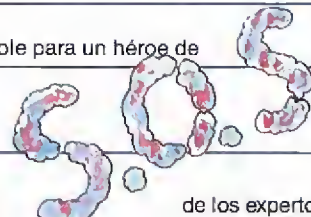
MASK. Encontramos a todos los agentes de la máscara en una misión reservada para los expertos en arcades.

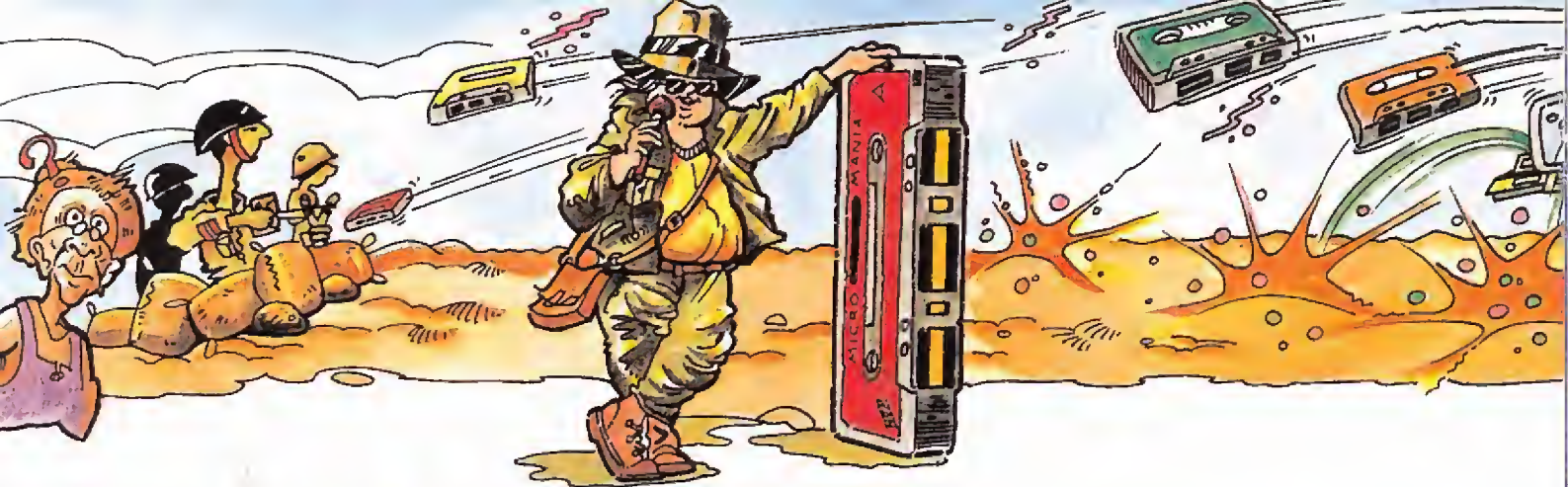
DESPERADO. Un pistolero con ganas de guerra aterriza en nuestras pantallas. Restablecer la ley sólo depende de ti.

INDIANA JONES. Una misión imposible para un héroe de película.

HYSTERIA. Un programa de Software usuarios que no temen perder los nervios.

104 S.O.S. WARE. La respuesta de los expertos a todas vuestras dudas.





LA OLIMPIADA EN LA GALAXIA



Cuatro son los lanzamientos que Activision comercializará próximamente. Títulos para todos los gustos, con una sola nota común, la originalidad.

Galactic Games: Es un simulador deportivo que incorpora como novedad prue-

bas inéditas que tienen lugar en otra galaxia. El atleta clásico ha pasado a la historia superado por monstruos acrobáticos para los que el deporte es una nueva experiencia.

Rampage. Por el contrario será un arcade de habi-

lidad, en el que la fuerza es la única condición indispensable.

September. Cercano a los juegos de mesa, en los que prima la inteligencia, este nuevo programa será sólo para las mentes más privilegiadas.

Todos aparecerán simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



COMBATIENDO EL ABURRIMIENTO

Hace ya unos meses os anunciamos el acuerdo al que habían llegado U. S. Gold y Epyx para la distribución recíproca de sus productos. Pero no quedan aquí los ambiciosos proyectos de esta popular compañía. Además de conseguir la exclusiva para trasladar a la pequeña pantalla el fabuloso éxito de Sega, Out Run ahora ha creado una nueva compañía que, bajo el sello

GO, distribuirá nuevos productos.

Tomar buena nota de los próximos lanzamientos de U. S. Gold:

Charlie Chaplin. Partiendo de un original planteamiento, el excepcional protagonista de toda una época del cine, llega a nuestra pantalla. En él nos convertiremos, nada menos, que en el director de una película muda, siendo nuestro objetivo seleccionar personajes, escenas y objetos hasta crear una auténtica película. Aparecerá simultáneamente para todas las versiones, incluido IBM PC y Atari.

Gauntlet II: La apa-

rición de la segunda parte de este popular título, sin duda, interesará a los muchos seguidores que supo cautivar en su momento. Con muchos más niveles, y nuevos enemigos parece asegurar de antemano, al igual que su predecesor, el entretenimiento durante horas. Podrán disfrutar de él los usuarios de Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari ST.

720.º: Tampoco ha querido U. S. Gold abandonar los simuladores deportivos pero, en lugar de recurrir a deportes tradicionales, ha optado por trasladar a la pantalla las originales maniobras de los seguidores del monopatín, pero eso sí,

contando con un tiempo límite para superar las diferentes etapas del juego como una auténtica competición. En esta ocasión sólo estará disponible para Commodore, Spectrum y Amstrad.

El acuerdo con Epyx les llevará a distribuir en estas navidades, además de los ya reseñados, California Games y Street Sports Basketball, un original simulador de navegación, que lleva el título de **Subbattler Simulator**. La acción se desarrolla en la segunda Guerra Mundial y podemos controlar a la fuerza naval estadounidense o a la alemana, enfrentándonos a un total de 60 misiones diferentes, basadas en hechos reales.

Epyx también comercializará **Impossible Mission II**, la se-





LAS NOVEDADES DE GREMLIN

Desde hace algún tiempo venimos observando que por estas fechas los duendes del software comienzan una febril actividad, desacostumbrada en otras épocas del año. Prueba de ello es la incesante aparición de nuevos productos de cara a la campaña navideña. Gremlin ha decidido participar a lo grande en esta carrera contrarreloj y prepara, nada menos, que siete sonoros lanzamientos. Sus títulos son:

Basil the Great Mouse Detective. Basado en las aventuras de los personajes de Walt Disney, inspirados en el popular detective Sherlock Holmes, este programa plantea como objetivo, rescatar al doctor Dawson, el fiel amigo del protagonista, de las garras del malvado Ratigan. Para ello debemos encontrar las cinco pistas verdaderas de cada nivel, repartidas por los edificios de Baker Street. Estará disponible en Spectrum, Amstrad y Commodore.

Tour de Force. Será un simulador deportivo con una gran carga arcade. Para amenizar las aburridas tardes de invierno, Gremlin inicia un singular recorrido, dividido en cinco etapas, a lomos de una bicicleta de carreras. Para aumentar la emoción en la carrera, además de tener que competir contra nuestros contrincantes, deberemos esquivar balas, botellas rotas y demás objetos peligrosos que aparecen en el juego. Podrán participar dentro de pocos

días los usuarios de Spectrum, Commodore y Amstrad.

Mask II. Sorprendentemente cuando acaba de llegar a España la primera parte de este programa, Gremlin anuncia la aparición de su segunda parte. Una nueva misión para los agentes de la máscara que dispongan de Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX.

Deflektor. No cabe duda que los programadores de Deflektor han optado por la originalidad. Partiendo de una idea clásica, controlamos una nave que dispara un potente rayo láser, nuestro objetivo es guiar el rayo por una estructura de espejos para que rebote y llegue hasta su objetivo. Estará disponible en las versiones de Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari.

Compendium. Basado en el tradicional juego de la escalera, permite a cuatro jugadores partici-

par en un curioso juego de mesa. Aparecerá simultáneamente para Commodore, Amstrad y Spectrum.

Blood Valley. Un aguerrido guerrero es el protagonista de esta aventura basada en un libro del mismo autor que nos narró la acción de «The way of the tiger». Blood Valley llegará simultáneamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

3D Galax. Será el único programa que aparecerá solamente en la versión de Atari. Su argumento responde al de un clásico arcade en el que nuestro objetivo es acribillar insoportables naves enemigas.

Alternative World Games. Es un original simu-

lador deportivo. Éstos parten en la mayoría de los casos con la garantía de interesar a un sector muy amplio de usuarios. Este es el caso de la alternativa que Gremlin nos plantea. Las pruebas en este caso serán sobre todo originales, desde carreras de sacos, a la fatigosa carga de tartas. Este divertido título aparecerá en las versiones de Commodore, Amstrad, Spectrum y Atari.





LORICIELS ATACA DE NUEVO



Los usuarios de Amstrad que sigáis de cerca el mundo del software, recordaréis a la compañía francesa Loricels. Programas como Tennis 3D, Billy el Barriobajero o Bob Winner, despertaron nuestra admiración en su momento. Ahora, exclusivamente para los usuarios de Amstrad, Atari e IBM y compatibles, llegan dos nuevos títulos: **Mach 3**, un arcade galáctico que nos situará en la cabina de mandos de una sofisticada nave, y **Mission**, una compleja videoaventura en tres dimensiones que nos traslada a un mundo dominado por androides.



TRES BUENAS RAZONES PARA ALEGRARSE!

TRANSTAPE AMSTRAD

- Copia disco y cassette, 2 vel.
- Copias personales e independientes
- Introduce pokes
- Localizador de zona adecuada de copia (automático)
- Eprom intercambiable, para nueva versión y mejora
- 6 meses de garantía
- Continuación port-expansión

P.V.P. 8.900.

TRANSTAPE SPECTRUM

- Copias disco, cassette, microdrive
- Reset 2 funciones opus/beta
- Introduce pokes
- Pantalla a impresora
- Copias personales e independientes
- 6 meses de garantía

P.V.P. 7.900.

TRANSTAPE COMMODORE

- 2 copias en cinta
- Copia en disco en 2 bloques
- Reset TT-C

P.V.P. 6.500



ATENDEMOS PEDIDOS POR
TELÉFONO O CARTA A:
(93) 2160199

HARD MICRO
C/ CONSEJO DE CIENTO, 345,
DCHO. 3, 08007 BARCELONA

OFERTAS EN DISKETTS E IMPRESORAS

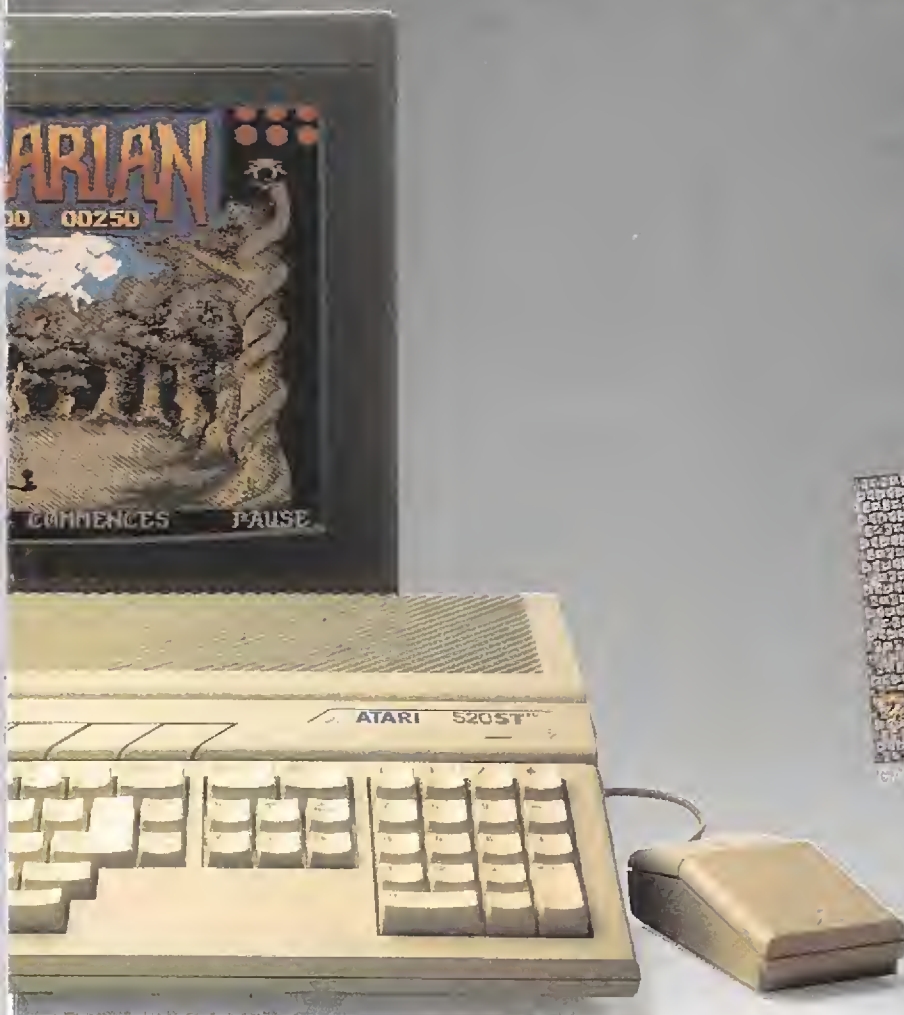
JUEGA CON



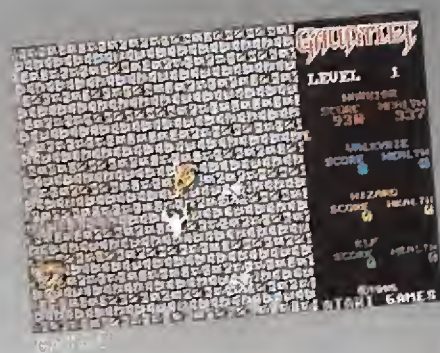
ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST[™] que incorpora la tecnología más avanzada a

ATARI 520 ST[™]
69.900

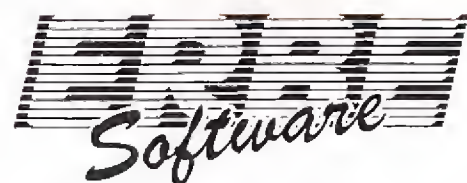
LOS REYES



un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.



FM
PTAS.+ IVA
(INCLUYE BARBARIAN)



Los Reyes del Videojuego.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid - Telf. 314 18 04 Delegación Barcelona - c/ Viladomat, 114 - Telf. 253 55 60

JACK THE NIPPER II

Spectrum, Amstrad
Gremlin Graphics

José Juan García
Quesada
Programador experto
en Código Máquina



Francisco Verdú
Experto en
Código Máquina



José Emilio Barbero
Colaborador de
Micromanía en la
sección de Patas
Arriba



Cristina Fernández
Redactora de
Micromanía



Pablo Ariza
Programador de
juegos



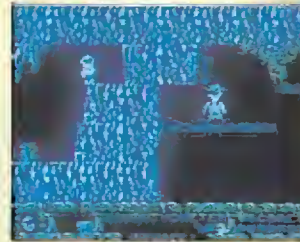
Gabriel Nieto
Director de
Micromanía



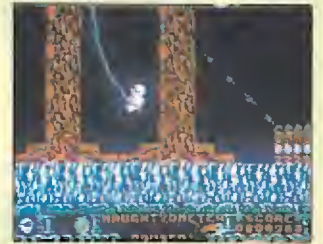
Sin duda recuerdas a aquel bebé travieso, provocador y socarrón que se paseó hace algún tiempo por las pantallas de la mayor parte de los ordenadores. Pues bien, a causa de los incidentes ocurridos en su última aventura, Jack y su familia fueron deportados a Australia; pero no llegaron allí. El pequeño gamberro saltó del avión que los transportaba cuando estaban sobrevolando la jungla, seguido por un padre realmente furioso. Rápidamente se corrió la voz (más bien voló) de que ÉL estaba allí, y todos los que la habitaban se lanzaron a su caza. Jack tendrá que evitarlos a la vez que intenta realizar todas las travesuras que pueda.

El juego tiene tres puntos diferentes de inicio, de los cuales se elige uno aleatoriamente. A partir de ahí Jack tendrá que hacer frente a los enemigos a cocotazos. Existen dos tipos diferentes de objetos: los de armamento (cocos, armadura de inmunidad y dinamita) y los de travesura (grasa, miel, cebolla, carcoma, ratón, etc.). Usar los primeros no da problemas, pero descubrir la utilidad de los segundos es un reto a la imaginación, un reto divertido.

Como podrás comprobar el plantea-



miento de este Jack The Nipper II no difiere mucho de la primera parte (por algo es la segunda parte). Sin



embargo, el número de pantallas es, en este caso, mucho mayor; te va a llevar una buena cantidad de tiempo pasearte por todas ellas. Pero eso es algo que no va a resultar aburrido: su diseño es realmente atractivo. Además, todo el juego transpira un excelente sentido del humor; empezando por la música, siguiendo con los enemigos y las travesuras que se pueden hacer y terminando por la idea, que es genial aun cuando no sea nueva. Después de este juego la jungla de tu ordenador nunca volverá a ser la misma.

José Juan García Quesada



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

TANK

Amstrad, Spectrum
Ocean

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

Ocean ha sido la encargada de realizar la conversión del juego de las máquinas de bares en SNK a las pantallas de nuestros ordenadores. Se trata, cómo no, de un nuevo arcade de guerra, con ciertas reminiscencias del «Commando», «Ikari Warriors», etc, pero bastante distinto en el fondo.

Para empezar, no tenemos una úni-

ca dirección hacia la que avanzar. Un scroll multidireccional bien conseguido nos permite movernos hacia donde queramos, aparte de la diferencia que supone manejar un tanque en lugar de un mercenario.

El desarrollo es lo que no lo diferencia mucho de sus antecesores: al igual que en éstos, debemos ir disparando y masacrando a todo bicho



STARDUST

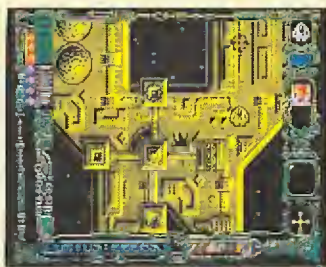
Spectrum, Amstrad, MSX

Topo Soft

«Stardust» es un nombre galáctico para un programa mucho más galáctico todavía. En ésta, como en otras muchas galaxias, hay enemigos que preparan trampas infernales, naves empeñadas en molestar, un héroe ocasional cazado al vuelo y cómo no, una peligrosa misión que cumplir.

Por supuesto hemos decidido tomar partido en esta singular batalla y adoptar el papel de héroes, que generalmente es el más grato.

Nuestro objetivo es destruir los seis



π^2

Spectrum

Mind Games

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

paneles de que consta el generador del escudo que protege a las fuerzas del mal. Sencillo, ¿no? Pues de eso nada. Para empezar controlaremos una nave equipada con cuatro escudos protectores. Nuestro objetivo en esta primera parte es simplemente sobrevivir a los incesantes ataques enemigos. Si conseguimos superar esta fase podremos cargar la segunda parte del juego. En ella estaremos dentro del crucero insignia que alberga el generador. Nuestro protagonista es ahora un simpático humano que se desplaza a gran velocidad por la pantalla. Todos nuestros esfuerzos se dirigirán en este caso a destruir los paneles y regresar a nuestra nave para evitar que nos afecte la explosión.

«Stardust» es un arcade por excelencia, con todos los ingredientes que lo caracterizan. Un buen nivel en otro programa con sello español que confirma que nada tenemos que envidiar a nuestros vecinos ingleses.

Cristina M. Fernández

El profesor Brian Storm se encuentra en un estudio de televisión a punto de iniciar un curso, en directo, sobre geometría de sólidos. Instantes antes del comienzo del programa se da cuenta de que ha olvidado todas las fórmulas.

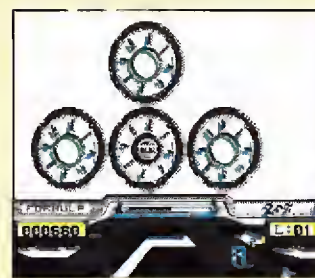
Tu misión consistirá en recorrer su mente a la búsqueda de esas fórmulas matemáticas (lo que hagas después con ellas no es cosa tuya). Pero no esperes una aventura por cavernosas neuronas con batallas en cada dentrita. El profesor funciona a base de ruedas. Estas ruedas forman engranajes que se encuentran en constante movimiento y que están poblados de enemigos. Toda la acción transcurre en el borde de las ruedas (la escena se ve desde arriba) y se controla únicamente con tres teclas.

El juego está estructurado en niveles. En cada uno de ellos debes recoger, en el orden correcto, los componentes de la fórmula correspondiente a ese nivel. Lógicamente, la dificultad va en aumento según se suceden los niveles; si bien, los problemas no son insalvables y con un poco de habilidad, atención y haciendo un buen uso de los objetos que encontrarás en ciertas ruedas es po-

sible seguir avanzando. Hay calculadoras para moverse más rápido, libros para incrementar el IQ (vida), martillos para cazar y golpear a los pensamientos (el enemigo) y cubos de basura para usar cuando el orden en que has cogido los símbolos no es el correcto. También existen diferentes tipos de pensamientos que tendrás que aprender a reconocer y a evitar.

El programa se deja jugar y consigue mantener un buen grado de interés. A ello contribuye todo: los gráficos son bastante buenos (dentro de lo que permite el planteamiento del juego) y la utilización de scroll es un detalle de agradecer; pero, probablemente, la originalidad de la idea sea una de las cosas que más atraen desde el primer momento.

José Juan García Quesada



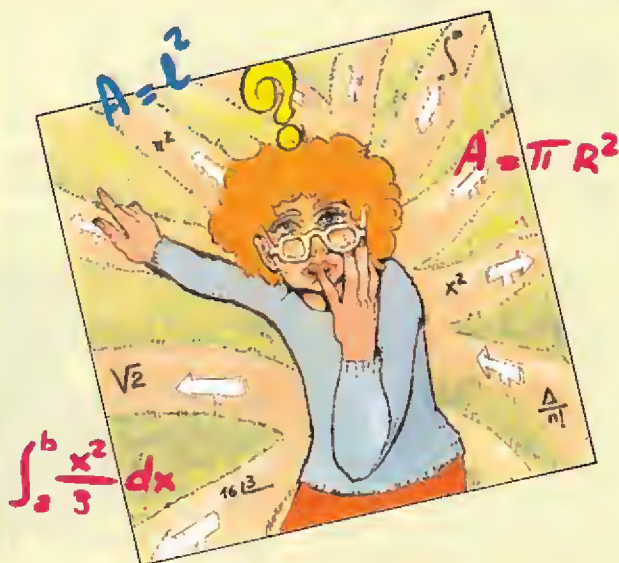
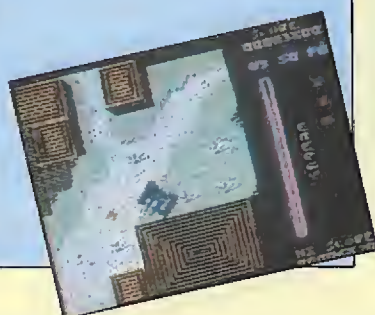
viviente que encontremos, antes de que nos masacren a nosotros. De vez en cuando unas flechas en el suelo nos indican el camino a seguir. También podemos encontrarnos bonos de varios tipos. Los gráficos no son excesivamente brillantes, pero tampoco se echan mucho en falta.

Pero seguramente, lo mejor del juego es la posibilidad de manejar la torreta del tanque independientemente de éste, con lo que podemos masacrar en cualquier dirección, y no sólo en la que nos estamos moviendo, aunque para hacer esto, suele ser preferible la ayuda de un segundo jugador que nos controle la torreta

mientras nosotros controlamos el tanque; así cada uno puede concentrarse en masacrar por su lado, con lo cual se masacra el doble.

En definitiva, es un juego bastante bueno en su clase, que hará las delicias de los masacradores.

Pablo Ariza



IMPLOSION

Commodore
Cascade Games

En más de una ocasión hemos destacado en estas mismas páginas el nivel de calidad alcanzado en Commodore en la mayoría de los programas arcade. «Implosion» sigue esta línea y sin salirse de un argumento clásico —tal vez la única pega del programa—, ya que controlamos una nave que debe destruir a miles de enemigos, consigue alcanzar una calidad más que considerable.

Nuestro objetivo es destruir las células energéticas de cada nivel —el juego consta de ocho niveles—, localizando la salida hacia otras fases una vez que hayamos cumplido esta misión. Para ello contamos con un tiempo límite, aunque eso sí, si somos lo suficientemente habilidosos obtendremos a cambio del tiempo sobrante una cuantiosa bonificación.

Muchos son los aspectos que podríamos destacar de este espectacular «Implosion», pero sin duda el per-



fecto scroll de pantalla, la calidad y los efectos sonoros son suficientes para confirmar este calificativo.

«Implosion» es un gran título, ante el que no cabe el aburrimiento. Una idea clásica que nuevamente nos invita a participar en una singular batalla espacial. Nada mejor contra el stress.

Cristina M. Fernández

COLONY

Amstrad
Bulldog

“1 de enero de 2099. La Tierra está excesivamente superpoblada. El gobierno ha decretado que el Programa de Colonización será implantado obligatoriamente. Los embarcos han comenzado ya. Empaqueta tus pertenencias y prepárate para partir en cuanto te lo notifiquen.»

Así comienzan las instrucciones de este programa de Bulldog, uno de los sellos de Mastertronic. El juego se desarrolla en uno de los planetas colonizados por los hombres que ya no cabían en la Tierra. No es un lugar agradable, es un planeta frío y poco acogedor, como la mayoría de los pla-



netas. Pero por si fuera poco encontrarse desterrados en un paraje desolado lejos de su hogar, los colonos de este planeta tienen que enfrentarse aún con otro problema: los habitantes indígenas.



Estos extraños seres extraterrestres tienen la desagradable costumbre de romper las vallas e introducirse en los sembrados para saciar su hambre, arrasando el alimento de los po-



STORMBRINGER

Amstrad Spectrum
M.A.D.

“Stormbringer” es la última parte de la famosa saga del Magic Knight, integrada por «Spellbound», «Finders Keepers» y «Knight Tyme», todos ellos editados por Mastertronic. Programados por David Jones, creador del sistema windimation usado en todos ellos. Este sistema, cuyo nombre se podría traducir por algo así como ventanación, se basa en una serie de ventanas y



subventanas con las que podemos acceder rápida y cómodamente a una gran cantidad de opciones y comandos.

Al principio nos puede parecer lioso, pero después podría resultar-nos hasta divertido, y no supondrá ningún problema para los que ya

bres habitantes de la colonia. En esta situación, nosotros asumimos el papel del robot de mantenimiento, con la misión de evitar que los susodichos seres acaben con el sustento de los seres humanos.

El juego se desarrolla con una mecánica no demasiado complicada, tenemos que destruir a los bichos que



veamos y reparar las cercas rotas, además de algunas otras tareas. Los gráficos no son gran cosa, pero esto queda compensado por algunos detalles originales en su desarrollo. En definitiva, otro juego de los denominados baratos, que no destaca por su gran calidad, pero que nos hará pasar algunos buenos ratos.

Pablo Ariza

XECUTOR

Spectrum
Ace Software

Los fanáticos de los juegos arcade y, por qué no, todos los demás, estamos de enhorabuena. No así los teclados y joysticks, que van a sufrir lo suyo. «Xecutor» es uno de esos juegos que te dejan insensible el dedo: enemigos, enemigos y enemigos, y ni siquiera permite autofire. En fin, por lo menos esto hace que el juego gane en dificultad e interés.

En «Xecutor» manejas una nave que avanza por un territorio hostil, organizado en fases, esquivando obstáculos naturales, enemigos y disparos. No es posible retroceder (el escenario se va mostrando con un scroll ininterrumpido hacia arriba), aunque sí puedes adelantar o atrasar la posición de la nave dentro de la pantalla. También existe la posibilidad de mejorar el armamento de la nave, pudiendo conseguir desde un fuego más



rápido hasta un escudo que te protege parcialmente. Una opción interesante es la que te permite jugar con/contra otro jugador simultáneamente (aparecen las dos naves en pantalla y son controladas de forma independiente).

El programa está muy cuidado y el scroll y los gráficos llenos de colorido, son excelentes. Seguro que con él no vas a tener tiempo de pensar en aburrirte.

José Juan García Quesada

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

FORMULA 1 SIMULATOR

Commodore
Mastertronic

Mientras esperamos impacientes que la suerte, léase fortuna, nos sonría y nos permita adquirir un potente bólido de Fórmula 1, debemos conformarnos con conducir este otro bólido que Mastertronic pone a nuestra disposición.

«Fórmula 1» es un arcade de simulación que traslada a nuestra pantalla un gran premio automovilístico. Nuestro objetivo es participar manteniendo en todo momento la velocidad límite para conseguir llegar a la meta en el menor tiempo posible. Po-

demos seleccionar cualquiera de las ocho pistas, análogas a las reales, que se presentan en el menú central. Por lo demás «Fórmula 1» no aporta ninguna innovación importante a otros programas de semejante argumento y desarrollo.

El manejo de nuestro automóvil es muy sencillo, precisando sólo un hábil control de la velocidad según las exigencias del circuito y los reflejos suficientes para superar a nuestros contrincantes. También nos brinda la posibilidad de cambio automático o manual de marchas.

Este nuevo título de Mastertronic sin ser la última maravilla de la programación, sí satisfará a un sector concreto de usuarios dispuestos en todo momento a aceptar el reto de la velocidad.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

conozcan los juegos anteriores, en los que se utiliza dicho sistema.

El argumento es el siguiente:

Para volver a tu tiempo y lugar desde tu última aventura en el futuro, no tienes más remedio que usar una máquina del tiempo de segunda mano. Pero, ¡oh, horror de los horrores! la máquina tiene un accidente, y al llegar a tu tiempo descubres que has sido separado en dos. Tu otro yo resulta ser un monstruo, el Stormbringer (traedor de la tormenta), que está aterrorizando al pueblo. Pero no puedes luchar contra él, porque te destruirías a ti mismo, así que lo único que puedes hacer es volver a unirse con él en un

solo ser, cosa que él tratará de impedir.

Los que no conozcan los juegos anteriores descubrirán un juego de gran originalidad, que les sorprenderá, más de una vez ya que está cuidado hasta en los más pequeños detalles. Los que hayan jugado con los anteriores y los hayan disfrutado, disfrutarán también con éste aunque, ya se conozcan algunos de los detalles, como el consabido anuncio y el conjuro «Quiticus Gamus». Pero si jugaste a los anteriores y no te gustaron, no compres éste: tampoco te gustará.

Pablo Ariza

MILK RACE

Amstrad

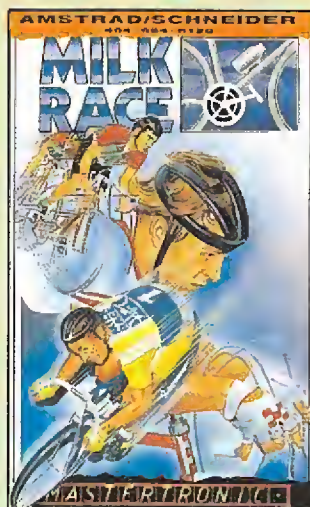
Mastertronic

La «Milk Race» (carrera de la leche), es uno de los acontecimientos más importantes en el mundo del ciclismo, con una popularidad mayor cada año. En el mes de mayo los mejores ciclistas de cada país acuden para realizar un recorrido de mil millas alrededor de toda Inglaterra. Este año hay un alto número de participantes: 84, y nosotros somos uno de ellos.

Partiendo de Newcastle-upon-Tyne, recorreremos varias etapas hasta llegar a Londres, contando con que no seamos eliminados antes en alguna de las pruebas de tiempo. Al comenzar el juego se nos muestra un mapa de Inglaterra con el itinerario de



5



la carrera y la etapa que vamos a realizar. Acto seguido comienza dicha etapa. A lo largo del recorrido hemos de elegir la marcha que más se adapta a la inclinación del terreno y a nuestras fuerzas.

Además hemos de intentar coger las botellas de leche que aparecen esporádicamente a los lados de la carretera para que aumente nuestra energía, todo ello a la vez que intentamos esquivar a los otros ciclistas y a los baches.

Los gráficos, sin alcanzar la perfección, son buenos, resultando destacable el que se hayan usado dos modos de pantalla simultáneamente para conseguir una mayor resolución en el área de juego sin perder colores. Una buena música completa un juego que, sin demasiadas pretensiones, consigue distraer un rato.

Pablo Ariza

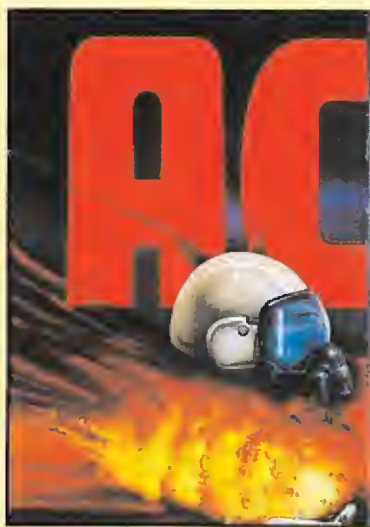


ACE 2

Commodore

Cascade Games

Sin duda, los adictos a los simuladores de vuelo recordarán la primera parte de este programa, que apareció hace más o menos un año y que ha sido incluida recientemente por la compañía Elite en el volumen dos del «six pack».



CENTURIONS

Commodore, Spectrum, Amstrad

Reaktor

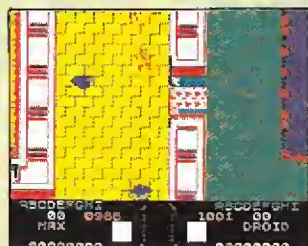
Lo primero que llama la atención al cargar centurions es la excelente presentación. Merece la pena detenerse unos minutos para observar la secuencia inicial y escuchar la magnífica banda sonora. ¡Sencillamente genial!

Desgraciadamente, el mundo de los juegos para el Commodore 64 está lleno de ejemplos de programas muy bien presentados, pero que luego se quedan sólo en juegos de artificio. ¿Es éste el caso de Centurions? En absoluto.

Centurions es básicamente un juego al estilo de los exitosos Gauntlet, Druid, Dandy y demás. Es decir, no

puede decirse que sea un prodigio de originalidad. Sin embargo, posee la personalidad suficiente para situarse, como mínimo, al mismo nivel que sus parientes.

Debemos completar tres niveles, recogiendo los seis pedazos de la llave que permite el acceso al siguiente ni-



7



«Ace 2» sigue fielmente la línea de su predecesor, equiparándose ambos programas en lo que a calidad se re-

fiere, intentando en todo momento trasladar al ordenador las características de un avión real.

Uno de los aspectos más sobresalientes de «Ace 2» es la posibilidad de modificar a nuestro gusto muchas de las situaciones preestablecidas por el programa. Para empezar podemos escoger entre dos modalidades de juego, el combate entre aviones a corta distancia o un conflicto de escala completa, ambas constituyen por sí solas dos programas independientes. También podemos elegir el nivel de juego del ordenador en la opción de

un jugador y delimitar el número de aviones de que disponemos para cumplir nuestra misión. Incluye la posibilidad de escoger entre cuatro tipos de armas, según la estrategia de cada jugador.

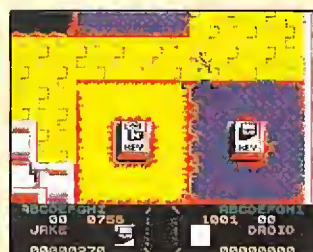
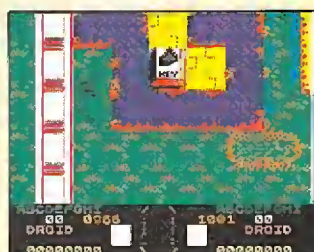
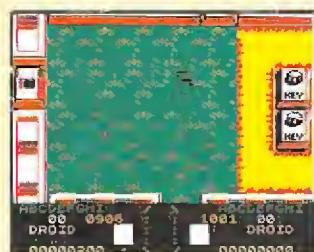
«Ace 2» es un completo simulador, no excesivamente complicado, con el que se pretende acercar los simuladores al gran público, acabando con la antigua leyenda de que sólo las «mentes privilegiadas» pueden sentirse en la cabina de mandos de un avión de combate.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



vel. Para ello, dispondremos de un robot y tres androides. Inicialmente disponemos sólo del robot, cuyo armamento es reducido, pero podremos mutar en uno de los tres androides con sólo pisar la zona a ello destinada. Cada nivel es, en síntesis, un gran laberinto lleno de puertas que sólo se abrirán con las llaves adecuadas, y lleno también de múltiples tipos de enemigos empeñados en hacer fracasar nuestra misión.

Las llaves que abren las distintas puertas dentro de los niveles se hallan dispersas por todo el escenario

y rodeadas por fosos, arenas movezizas o agua. Es aquí donde radica el principal factor del juego, puesto que cada androide sólo puede andar por encima de uno de estos elementos y el robot no puede pisar ninguno de ellos. Con estas premisas, el juego se convierte en un puzzle gigante: deberemos tener en cuenta el androide a utilizar para coger determinada llave, que nos permitirá acceder a determinada sección, en la que habrá determinada fracción de la llave principal...

Otras características a destacar

son: bonus esparcidos por los distintos niveles, armas adicionales para aumentar la potencia de ataque de los androides, etc. Los gráficos son sencillos pero muy variados, y el sonido durante el juego es suficiente para mantener la ambientación.

Si te gustaron Gauntlet, Druid y Dandy, Centurions es para ti. Si no, quizá Centurions te haga descubrir los placeres de trazar complejos mapas y pasarte tardes enteras pensando en resolver innumerables rompecabezas. Un buen juego, con una fenomenal presentación.

Francisco Verdú

TRANTOR

Spectrum

Go

Trantor es el primer programa editado en nuestro país por la compañía Probe y distribuido por Go, y después de jugar con él tenemos que reconocer que lo único que se les puede reprochar es que hayan tardado tanto en editar un programa.

Y es que «Trantor» es una vuelta a los clásicos arcade de calidad, con un movimiento y unos gráficos de excelente calidad, siendo estos últimos además de un considerable tamaño. También se le han añadido algunos detalles de videoaventura, como es el hecho de que nuestro cibernético guerrero deba examinar los múltiples



terminales de ordenador repartidos por el escenario del programa. En algunos encontrará objetos que le ayudarán a resolver su misión, en otros podrá recuperar su energía y recargar su potente lanzallamas, en otros obtendrá letras con las que podrá formar una clave secreta. Si introduce esta clave en un terminal de seguridad, le será facilitada otra clave con la cual podrá poner en funcionamiento un transportador con el que... Bueno, no vamos a contaros todo. Lo mejor es que seáis vosotros mismos los que descubráis las fantásticas posibilidades de este magnífico programa.

Mención especial para la secuencia de presentación del juego, que además de original tiene una calidad gráfica cercana a la perfección.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

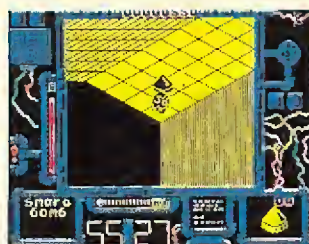
RED L.E.D.

Commodore, Spectrum

Starlight Software

Red L.E.D. viene acompañado, como no, de una extraña y complicada historia de ciencia ficción. Pero como suelen ser bastante aburridas e irrelevantes para el desarrollo del juego, iremos al grano.

La acción se desarrolla en un universo formado por 37 mundos intercomunicados entre sí formando una complicada red. Tu deberás conquistar algunos de estos mundos para conseguir establecer un camino seguro, a través de mundos aliados, que una los dos extremos del universo. Para ello, dispones de 3 sofisticados robots, cada uno con distintas características que les hacen útiles en determinadas circunstancias. Los mundos son muy parecidos a los escenarios de Spindizzy o Marble Madness, pero están plagados de robots enemigos y peligros varios que inten-



tarán que tus robots no puedan cumplir su misión en el tiempo establecido, ¡sólo una hora!

Para conquistar un mundo, tus robots deberán encontrar todos los acumuladores de energía y encontrar la salida (señalada por unas flechas que parpadean sólo cuando tengas todos los acumuladores). ¿Fácil? Ni hablar. En los mundos encontrarás innume-

rables enemigos que con sólo tocarlos, restarán energía a tus robots. Además, están llenos de agujeros en los que puedes caer con la consiguiente pérdida de un minuto en el tiempo de la misión, y lagos ácidos mortales. Pero también poseen cosas agradables: congeladores de ácido, recuperadores de tiempo, teletransportadores, etc. Algunos robots poseen características especiales que deberás descubrir (por ejemplo, uno de ellos puede andar por los lagos

ácidos y que los hacen especialmente adecuados en determinadas situaciones.

Todos estos ingredientes, y muchos más que resultaría largo de enumerar, configuran un programa de gran calidad. El movimiento de los robots sobre la superficie de los mundos está muy logrado y el efecto tridimensional es excelente. Si a todo esto unimos unos gráficos elaborados y un alto grado de acción ininterrumpida, obtenemos un programa que merece estar en cualquier colección.

Sólo un punto negro: el sonido. Con unos simples efectos sonoros aquí y allí, el sonido no está a la altura estándar de los programas del Commodore 64. No se puede tener todo...

Francisco Verdú



NEBULUS

Spectrum, Commodore

Hewson Consultants

Muchos han sido los programas que han desfilado por esta redacción, pero sólo unos cuantos han conseguido sorprendernos. Este es el caso de Nebulus. Programado por John Phillips, autor del popular Impossible, es un juego realmente original.

Nebulus podría englobarse dentro de la clasificación general de arcade, ya que para poder completar la misión sólo se precisa habilidad y reflejos, como en este tipo de programas. Pero, sin embargo, su original desarrollo le diferencia de cualquier otro título.

Nuestro objetivo principal es llegar a lo más alto de una torre que gira. Controlamos a un curioso personaje, del que llama la atención su prominente cabeza y sus no menos espec-



taculares ojos. Nuestro protagonista debe avanzar hasta encontrar una ventana y allí, a simple toque de tecla, entrará por ella apareciendo en otro lugar de la torre, en un piso superior. Este es uno de los aspectos más conseguidos del juego. Mientras nuestro personaje entra en la torre,



ésta gira en pantalla con un sensacional scroll.

El juego no está exento de peligros. En nuestro ascenso hacia la fama nos acompañarán insistentes enemigos móviles y obstáculos fijos que podremos memorizar progresivamente, como plataformas de apoyo que desaparecen o superficies resbaladizas. Ante ellos sólo cabe huir o hacer buen uso de nuestro arma lanza esferas.



Nebulus es un juego sensacional que, aunque gráficamente no alcanza el gran nivel de otros programas de Hewson, esto se solventa con una tremenda adicción y un scroll perfecto. Si estáis preparados para la ascensión sólo precisáis paciencia y someter vuestros reflejos a una buena puesta a punto; de lo contrario y siempre caeréis al vacío.

Cristina M. Fernández



STAR WARS®

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE



ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.

GRANDES EXITOS DEL

BACK TO THE FUTURE



GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA



DISPONIBLE PARA:

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD/CASSETTE

C
S
A

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



CINE EN TU ORDENADOR



Pase único
1.695 Ptas.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROTEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

MEGA CORP

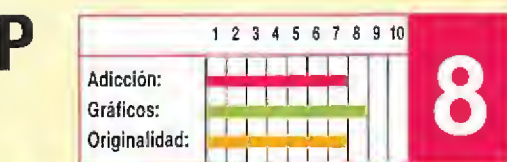
Spectrum-Amstrad

Dinamic

Mega Corp es el segundo título de la serie de aventuras conversacionales de Dinamic. Siguiendo la línea marcada por Don Quijote, Mega Corp cambia de escenario y de ambientación, trasladándose a muchos años luz de nuestra galaxia.

Nuestro protagonista es un androide, de la especie mercenarios-mercenarios, es decir, vende sus servicios a cambio de sustanciosos bienes materiales. En esta ocasión se ha puesto a las órdenes del Imperio y su objetivo es liberar un planeta inexplorado del dominio de la Confederación. Si lo consigue se convertirá en el gobernador del territorio.

El juego consta de dos partes, pudiendo acceder sólo a la segunda si obtenemos el código. En la primera fase debemos superar todos los pe-



ligros del bosque y llegar a la ciudad. En la segunda, nuestro objetivo es convencer a los rebeldes de que se levanten contra la Confederación y hacernos después con el poder.

Mega Corp es un entretenido programa con sencillas órdenes, buenos gráficos que debemos observar para completar el juego, problemas que sólo podremos resolver con lógica e imagi-

nación y variados peligros que aumentan su adicción. Sólo se diferencia del Quijote en que en éste las órdenes deben ser dadas en modo imperativo porque de lo contrario no serán entendidas. Una gran aventura con la que Dinamic por fin ha destruido el mito de que los programas conversacionales no son en España bien aceptados.

Cristina M. Fernández

CHARLY DIAMS

Amstrad

Loriciels



Este es uno de esos juegos marcado con el sello inconfundible de la compañía francesa Loriciels, de la cual nos han llegado en los últimos tiempos algunos claros exponentes, distintos entre sí y, en general, bastante diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver.

Charly Diams está muy en la línea de Billy el Barriobajero y el personaje nos recuerda mucho al de este divertido juego. Sin embargo, la historia es otra muy distinta, aunque eso sí, tampoco en esta ocasión tendremos que realizar una peligrosa misión para salvar a la humanidad. Nuestro objetivo es mucho más simple que todo eso, se trata de lograr poseer, con el sano fin de enriquecernos, los fabulosos diamantes azules.

Para ello, antes habrá que descubrir y cortar las siete flores milagrosas que se encuentran repartidas por diversos lugares del mundo y que son



la única llave que nos permitirá acceder al codiciado tesoro.

Como las flores se encuentran muy dispersas, será necesario recorrer lugares muy diversos y alejados entre sí, pasando, por ejemplo, del golfo de Bengala al desierto de Teneré, de la compañía Berrichonne a la cordillera de los Andes, o del lago Titicaca a otros lejanos lugares, por una larga y peligrosa ruta plagada de enemigos empeñados en cortar de golpe las ansias de riqueza y el espíritu aventurero que caracteriza a nuestro héroe.

Estamos ante un juego original pla-



gado de simpáticos detalles que lo hacen muy adictivo y, sobre todo, bastante divertido. Los gráficos no son maravillosos, pero en esta ocasión tampoco importa.

Gabriel Nieto

MISSION

Amstrad

Loriciels

Solo, compungido, pequeño él, armado con su casco láser, nuestro valiente protagonista se dispone a recorrer las más de ochenta habitaciones de este divertido juego de Loriciels, que nos recuerda mucho a Knight Lore y compañía, pero en versión francesa y con cambios importantes.

Nuestra misión consiste en recuperar la fórmula del Megatrón, una potente bomba que el agente Malox quiere vender a una potencia enemiga. Para lograrlo, habrá que sortear los numerosos peligros que nos aguardan y evitar con mucha habilidad las trampas que el malvado agente nos tiene preparadas en un recibimiento muy poco amistoso.

El personaje, en esta ocasión, es un tipo pequeño donde los haya, de apariencia simpática, que tiene que atravesar un sinnúmero de habitaciones en su lucha por evitar la catástrofe nuclear. Estas habitaciones son tridimensionales y contienen una serie de

QUEDEX

Commodore

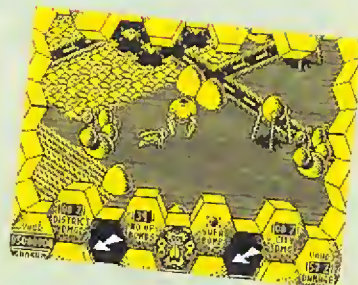
Thalamus

Caramba, otro programa de la casa Thalamus ¡Y programado por Stavros Fasoulas! ¡¡Fantástico!!...

A buen seguro, ésta será la primera reacción de cualquier aficionado a los juegos de Commodore 64 que haya seguido mínimamente la evolución del software en los últimos tiempos. Para los no enterados diremos que Thalamus saltó a la fama hace cosa de un año al sorprender al mundo de los juegos de ordenador con su primer programa, «Sanxion», un fenomenal arcade que ha pasado ya a ser un clásico. Posteriormente lan-

AMAUROTE

Commodore Amstrad Spectrum
Mastertronic



Como oficial de la Real Armada de Amaurote, recibes una tajante orden de tu comandante: debes librar a la ciudad de la terrible plaga de insectos que se ha apoderado de ella. Para la misión dispondrás de un sofisticado carro de combate: el Arachnus 4. Esta potente máquina de guerra está equipada con lo último en tecnología de radar. Dispone también de un equipo de comunicación directa vía radio. Por último, el Arachnus 4 puede transportar hasta 30 bombas y una superbomba. Como ayuda financiera para tu misión, se te concede un crédito de 5.000.000 de dólares (¡como para olvidarte de todo y huir a Sudamérica!).

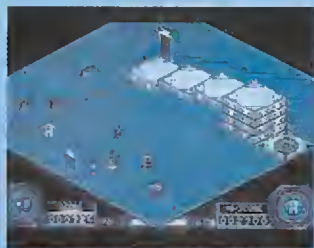
Hasta aquí el argumento oficial. Pero, ¿qué nos encontramos cuando pulsamos «fire» para empezar? Nos hallamos ante una ciudad compuesta de 25 distritos independientes, que debemos limpiar de insectos. Podemos empezar por cualquiera, pero para terminar la misión debemos acabarlos todos. Una vez escogido un distrito (poco importa cuál, pues, gráficos aparte, se diferencian en poco),

pasamos a contemplar una vista aérea de la ciudad, donde nuestra nave se materializará. Guiándonos por el radar deberemos localizar los insectos invasores para destruirlos a base de bombazos. Pero el nivel no podrá terminarse hasta eliminar al insecto madre. Para ello necesitamos una superbomba. Una vez saneado el distrito, podremos pasar a otro y repetir la operación con todos los restantes.

«Amaurote» es un programa digno, con gráficos cuidados y variados, sonido de buen nivel, pero quizá falla un poco en cuanto a interés y adicción.

Francisco Verdú

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	7									

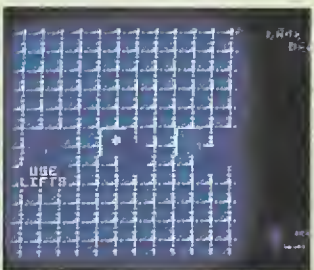


trampas diabólicas que hay que tratar de evitar a toda costa. La tarea no es nada fácil y requiere un concienzudo estudio de la situación con el fin de encontrar la mejor manera de evitar los numerosos peligros que nos acechan y, de paso, acertar con la salida correcta. Encontraremos también algunas armas repartidas por las habitaciones que nos servirán de inestimable ayuda para continuar con la misión.

El programa, en líneas generales, está bien construido, tiene unos buenos gráficos y consigue, desde el primer momento, acaparar nuestra atención. Lo cual no está nada mal.

Gabriel Nieto

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	8									



ante la aparición del tercer programa: «Quedex».

Cargamos el programa y nos encontramos ante unos gráficos y música marca de la casa, es decir, estupendos. Pero tras atenta observación de la breve demostración que efectúa el programa y una rápida ojeada a las instrucciones, advertimos una inesperada realidad: ¡no es un arcade espacial! Superada la sorpresa, surge la pregunta evidente: ¿qué es «Quedex»?

La respuesta no es fácil. «Quedex» no puede englobarse en ningún grupo definido, puesto que se trata de una idea completamente nueva. Por no ser, no es ni tan sólo un juego; ¡son 10 juegos en uno! Tampoco es fácil decir si «Quedex» es o no es un buen programa. Aclerémonos...

Se trata de conducir una especie de pelota metálica a través de 10 ni-

veles o planos, cada uno de los cuales es en sí un juego individual. Las distintas tareas que hay que llevar a cabo en cada plano van desde el simple entrenamiento en el manejo de la bola hasta resolver complicados puzzles. La pelota sólo puede desplazarse y efectuar saltos, en número variable según el nivel. Encontraremos llaves que abren puertas, amuletos que habrá que recoger, obstáculos que destruir, esqueletos que evitar, laberintos invisibles, suelos peligrosos, precipicios que habrá que saltar, extraños tubos que nos absorberán o repelerán, etc. Todo ello configura 10 minijuegos independientes, jugables en cualquier orden, de gran variedad y originalidad y que deberán ser completados en carrera contra el tiempo.

A cada jugador le gustarán unos determinados juegos, y posiblemente lle-

gará a odiar otros. Así mismo, la variedad afecta también al nivel de dificultad de cada plano; hay algunos facilísimos y otros casi imposibles, factor éste que incrementa el desconcierto general ante un programa inusual como éste.

«Quedex» es un curioso programa, bien realizado, bien presentado... pero más que nada diferente, que no obstante puede decepcionar a los que esperaban la tercera entrega de la saga de «Delta/Sanxion».

Francisco Verdú

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	8									

zó un nuevo programa, «Delta», que superó el difícil listón que había dejado su antecesor. Ambos estaban escritos por un muchacho hasta entonces desconocido (Fasoulas) y se caracterizaban por su increíble nivel técnico, gráfico y sonoro (pocas veces igualado), dentro del más puro estilo arcade espacial. Ante este currículum, es lógico que nuestro espíritu de jugadores insaciables saltara de alegría

THUNDERCATS

Spectrum

Elite

Lion-0, agente del planeta Cats-Lair y miembro del equipo de los Thundercats, se encontraba lejos de su hogar cumpliendo una misión a la que había sido destinado cuando a través de su videotélex recibió una noticia que le dejó petrificado... Los malvados Molemen, secuaces de Mumm-Ra, un perverso y poderoso príncipe espacial habían atacado por sorpresa, secuestrando a varios miembros del equipo Thundercats y, lo que era aún peor, habían robado el ojo de Thundera, la joya mágica que guardaba en su interior el poder místico de la espada de los presagios.

Nuestro héroe se juró a sí mismo que no descansaría hasta rescatar la joya y liberar a sus compañeros. Para ello debía infiltrarse en el castillo



Plundar, la guarida de Mumm-Ra, sorteando las múltiples trampas que encerraba y luchando contra los guardianes que lo custodiaban.

Este es, a grandes rasgos, el argumento de «Thundercats», el nuevo programa de Elite, un juego llamado a convertirse en número uno y que sin duda devolverá a esta compañía la fama que se ganó con títulos anteriores dentro del campo de los programas de acción.



El programa consta de 14 fases que deberemos recorrer para recuperar el ojo de Thundera. Contamos con un tiempo límite para completar cada fase y con la exigua, por no decir ridícula, cantidad de seis vidas para cubrir el total de la misión. Al final de cada fase se nos recompensará con un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eli-

minado y del tiempo que nos haya sobrado. Además, podremos recoger por el camino algunas ayudas, como armas o vidas extra.

Existen algunas fases donde podremos conseguir la nada despreciable cifra de 25.000 puntos si conseguimos rescatar a uno de nuestros compañeros, pero sólo dispondremos de una vida para intentarlo. Caso de que la perdamos, pasaremos al siguiente nivel perdiendo la oportunidad de incrementar nuestro marcador.

«Thundercats» es un excelente programa arcade, en el que destacan especialmente los gráficos, y sobre todo el excepcional movimiento de nuestro personaje, aunque cuenta, como es habitual en los programas de Elite, con un alto grado de dificultad.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9

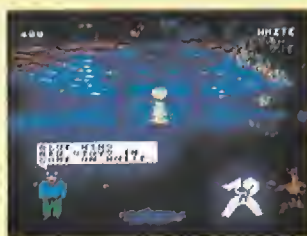
INTERNATIONAL KARATE +

Commodore

System 3

Uno de los temas más llevados al mundo de los ordenadores es, sin duda, el de las artes marciales, y más concretamente el kárate. Cuando hace algún tiempo apareció «The way of the exploding fist», supuso una verdadera revolución. Comparado con los intentos que se habían realizado previamente, «Exploding fist» parecía de otra galaxia: excelentes gráficos y sonido y los karatekas se movían con una velocidad endiablada. Este programa fue todo un éxito, pasando a ser un clásico indiscutible y al mismo tiempo referencia para cualquier otro juego de kárate en el futuro. En cierto sentido, Exploding Fist pasó a ser considerado el juego de kárate y pocos creíamos que fuera ni tan siquiera igualable.

Fue en este estado de cosas cuando un buen día, apareció «International Karate». Y surgió la polémica. Lo imposible sucedió. Había surgido un programa de kara-



te que igualaba a Exploding Fist.

Ahora nos encontramos ante «International Karate +». Los fanáticos de este tipo de juegos estamos de enhorabuena, puesto que, por fin, un programa supera a los dos antecesores ilustres. ¿Es esto posible? ¿Son los gráficos mejores? ¿Hay mayor variedad de movimientos? ¿Son éstos más rápidos? No. Los gráficos, la variedad y el número de movimientos posibles son los mismos de siempre. Entonces, ¿en qué lo supera? En algo que a muchos sorprenderá: mientras que en International Karate ly en general en todos los juegos de este tipo luchamos contra un solo jugador humano o computerizado, en «International Karate +» luchamos contra dos adversarios computerizados

¡simultáneamente! (o dos humanos contra el ordenador). ¿Sorprendidos? Pues bien, aquí está la clave de «International Karate +». Ya no nos servirán las viejas secuencias de movimientos repetidas hasta la saciedad. Ahora deberemos emplear una táctica totalmente distinta ante la dificultad multiplicada por dos que supone luchar con dos contrincantes. En cierto modo puede esto suponer un renacimiento de los juegos de kárate por ordenador. Por lo demás, los movimientos son los mismos que en «International Karate» excepto tres de ellos: un cabezazo estilo «Barbarian», un salto con patada a derecha e izquierda (para noquear a dos enemigos a la vez) y, el más espectacular,

una voltereta hacia atrás apoyando las manos en el suelo, que es una maravilla de animación. Sin embargo, estos movimientos sustituyen a otros tantos de los anteriores programas.

Por lo demás, sólo hay un escenario de fondo, si bien está animado, y la banda sonora es buena, aunque suena un poco apagada. Existe una pantalla de bonus en la que hay que evitar el contacto con numerosas bolas mediante un escudo, muy bien realizada y atractiva. Todo ello hace que «International Karate +» sea sin duda el programa de kárate del momento, y una nueva referencia para futuros intentos.

Francisco Verdú

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

La Valoración que figura en los recuadros rojos con números en blanco es la que otorga la revista independientemente de la opinión de los críticos a cada uno de los juegos.

V

LA NUEVA IMAGEN DEL LIDER



DINAMIC 

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

FREDDY HARDEST

FICHA TECNICA

- Dominio de los artes marciales: Katada - Punetazo - Protección.
- Turbo-Laser de larga atmosférica.
- Salto controlable en altura y dirección.
- 20 Pantallas de Multiscroll.
- 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
- 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
- Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
- 5 Especies de animales hostiles.
- 3 Tipos de Androides asesinos.

FX DOBLE CARGA

Significa dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima adictividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.



SPECTRUM



COMMODORE



AMSTRAD CPC



MSX

FREDDY HARDEST, agente secreto y refutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nove avenida. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un coza.

FREDDY, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su Laser...

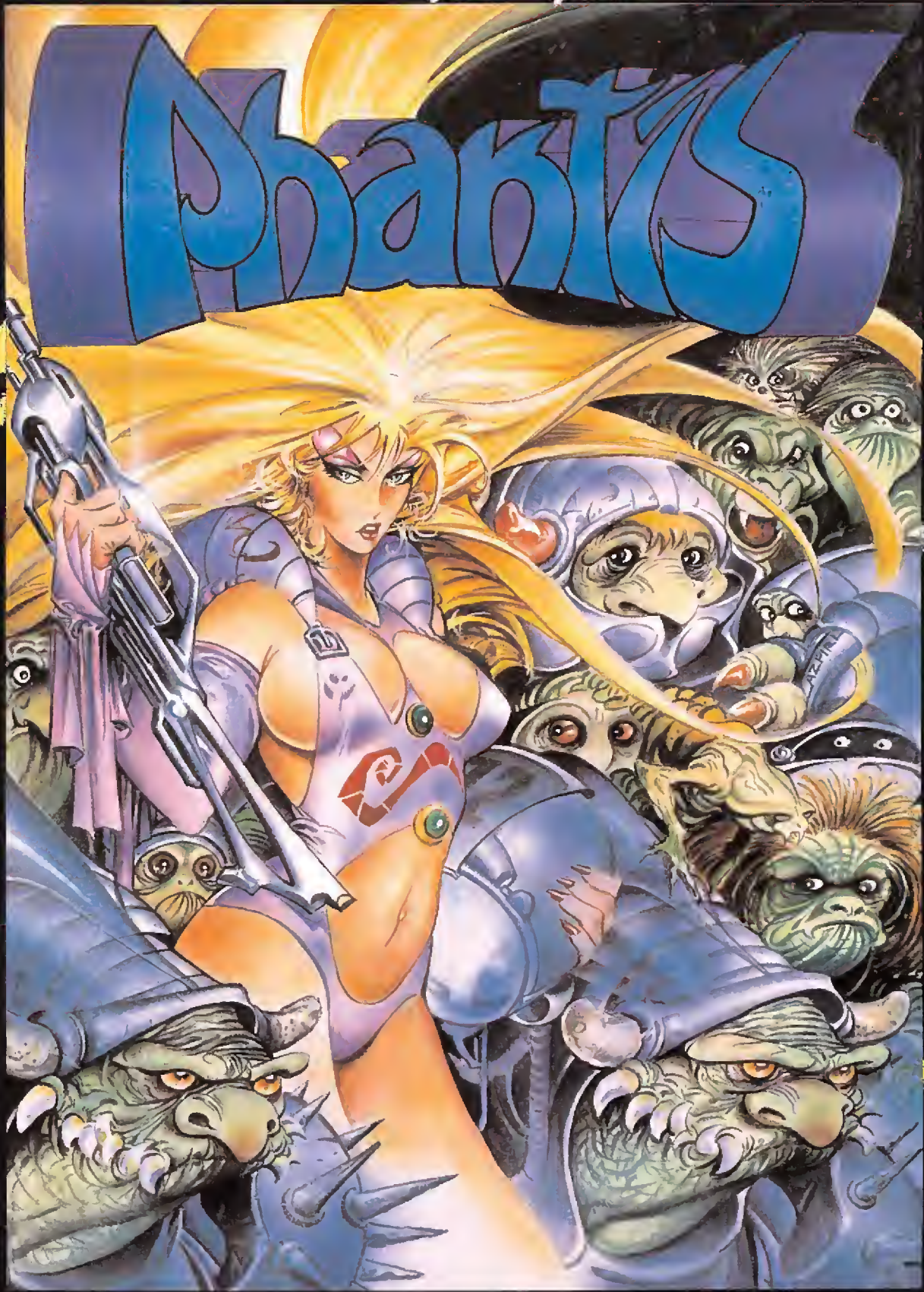
FREDDY, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 - 78 - 87.

Spectrum Amstrad CPC Mx Mx2 Pcycompatibles



875



UN ARCADE INCREIBLE.
UNA VIDEO-AVENTURA AL 100%.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE
MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: [91] 314 • 18 • 04.
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: [91] 248 • 78 • 87.

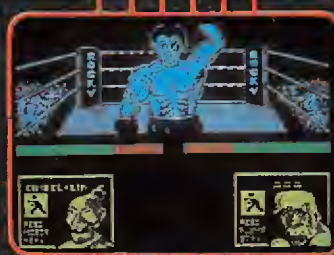
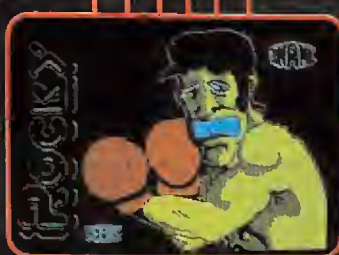
Rocky

El clásico de SPECTRUM
ahora en
MSX



875

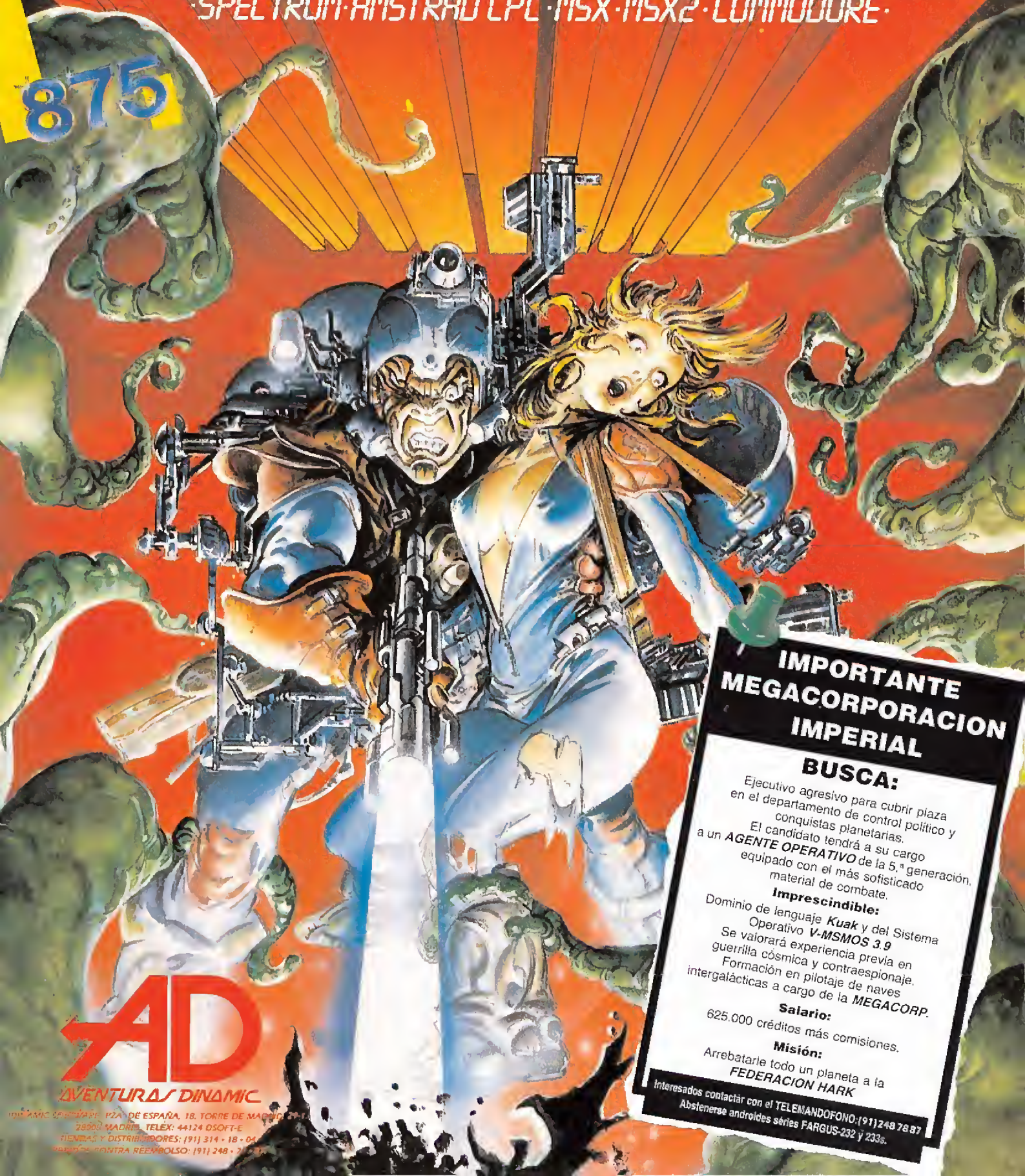
Simulación
tridimensional
de un combate
de boxeo.
Lucha contra
CIMBEL-LIN,
TED MATARE,
JANSEN SINO
y FIGHTER BULL
para alzarte con el título mundial.



MEGA-CORP

SPECTRUM · AMSTRAD CPC · MSX · MSX2 · COMMODORE.

875



IMPORTANTE MEGACORPORACION IMPERIAL

BUSCA:

Ejecutivo agresivo para cubrir plaza en el departamento de control político y conquistas planetarias.
El candidato tendrá a su cargo a un **AGENTE OPERATIVO** de la 5.ª generación, equipado con el más sofisticado material de combate.

Imprescindible:

Dominio de lenguaje **Kuak** y del Sistema Operativo **V-MSMOS 3.9**
Se valorará experiencia previa en guerrilla cósmica y contraespionaje.
Formación en pilotaje de naves intergalácticas a cargo de la **MEGACORP**.

Salario:

625.000 créditos más comisiones.

Misión:

Arrebatarle todo un planeta a la **FEDERACION HARK**

Interesados contactar con el **TELEMANDOFONO: (91) 248 78 87**
Abstenerse androides series **FARGUS-232** y **233s**.

AD

ADVENTURAS DINAMIC

ADVENTURAS DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18, TORRE DE MADRID, 28.-E.
28002 MADRID. TELÉX: 44124 DSOFTE
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04
SERVICIO CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 - 78 87

RANARAMA

Hewson

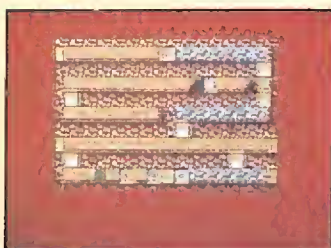
Si hay una característica que defina a «Ranarama» es, sin duda, la originalidad. Partiendo de un argumento teóricamente clásico, nos encontramos ante un programa que combina a partes iguales adicción y calidad.

Nuestro objetivo es guiar a una rana a través de un misterioso laberinto, eliminando a los diferentes enemigos pa-



vel o destruir a todos los enemigos de la pantalla. Hasta aquí todo es normal, pero sin embargo, si nos centramos en el tratamiento de la pantalla y en el desarrollo del juego observaremos cómo ante nosotros tenemos un mundo desconocido.

Ranarama en la versión de Atari no aporta nada nuevo a las versiones que ya conocíamos, excepto una mayor riqueza de colorido y un más cuidado tratamiento gráfico. Sin embargo, es también de ley reseñar que poco se podía hacer si tenemos en cuenta que el nivel alcanzado en la versión de Spectrum es poco menos que insuperable.

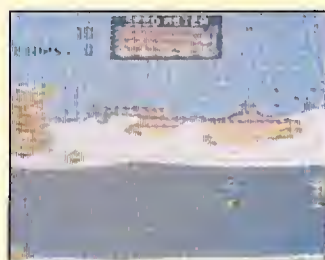


ra acumular puntos y recogiendo los elementos de diferentes hechizos que nos permitirán utilizar los lugares mágicos. En ellos podremos obtener considerables ventajas como trasladarnos de ni-

ROAD RUNNER

U.S. Gold

Reconocemos que después de ver las versiones de Spectrum y Commodore de este mismo juego nuestro escepticismo era total. Pero realmente, ahora podemos afirmar que las diferencias con la versión de Atari son abismales, siendo esta última versión la única que realmente merece la pena.



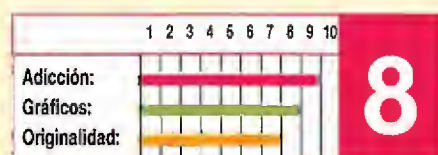
El argumento del juego nos remite al de las películas de dibujos animados. Adoptamos el papel del correca-



nos y nuestro único objetivo es huir del Coyote evitando sus trampas mientras reponemos energía con pienso o limonada.

Además de la dificultad que supone huir con el Coyote pisándonos los talones, ésta se verá incrementada por la obligación de reponer alimentos, saltar obstáculos e intentar en todo momento jugarle malas pasadas, usando nuestra imaginación, a nuestro incansable enemigo.

Las diferencias con el resto de las versiones, como ya hemos señalado, son abis-



ARKANOID

Imagine

Después de enfrentarnos durante mucho tiempo a neuróticas batallas espaciales, complejos simuladores o auténticas videoaventuras de película, es una gratificante sensación enfrentarnos al más clásico de los videojuegos, el «machaca-ladrillos».



En esta ocasión su nombre es «Arkanoid» y procede directamente de las máquinas de la calle. Este programa, versionado en su momento



para otros ordenadores, es en la versión Atari en la que más se asemeja al original, alcanzando un nivel excepcional.

El objetivo del juego es

controlar con una raqueta una pelota que dirigida al lugar correcto destruye todos los ladrillos que encuentre a su paso.

El número total de fases a superar es de 32 y para poder acceder a una nueva fase es preciso destruir todos los ladrillos de la pantalla y esquivar a los obstáculos móviles de cada nivel.

Como ayuda al destruir algunos ladrillos serán liberadas efectivas sorpresas. De este modo será posible des-



TAI-PAN

Ocean

Tal vez sea el escenario escogido para ambientar este juego, o quizá tal vez el argumento que nos lleva a historias de piratas y comerciantes, pero «Tai-Pan» en la versión de Atari más que un juego alcanza la categoría de una película en la que pode-

mos participar; es más, en la que debemos participar.

Nuestro objetivo es convertirnos en un Tai-Pan, categoría máxima alcanzada por los comerciantes de la China, acumulando gran cantidad de bienes. Comenzaremos sin dinero y cuando localicemos a un prestamista invertiremos el dinero en el material que consideremos adecuado para comerciar así como en el barco y la tripulación. En todo momento debemos mantener una estrategia. Bien optar por comportarnos como comerciantes honrados visitando los puertos con nuestra mercancía o

bien convirtiéndonos en piratas que se dedicarán al contrabando y podrán apropiarse la mercancía ajena.

«Tai-Pan» es un juego ameno aunque alcanzar la máxima categoría puede suponer nos muchas horas de dedicación y esfuerzo. Los grandes comerciantes no se hacen en un día, prueba nuevas tácticas en una versión sensiblemente mejorada de las que ya conocíamos.



BARBARIAN

Palace Software

Todo o casi todo se ha dicho ya de este programa que ha ocupado durante meses el primer lugar en nuestra sección «Los recomendados». Para quienes no conozcan más que la sugerente carátula del juego, aclaramos que «Barbarian» es un juego de lucha. Nuestro objetivo es



eliminar a golpe de espada a los diferentes contrincantes que aparecen progresivamente.

Este tipo de juegos normal-

mente despiertan grandes niveles de aceptación, pero en este caso además su interés crece al incluir detalles de gran originalidad.

Destacan de este modo los conseguidísimos efectos sonoros y gráficos, cuidando hasta los más mínimos detalles, como la sangre o el personaje que aparece en pantalla para recoger los restos de los guerreros. Por lo demás, está acompañado por una riqueza excepcional de movimientos que en algunos momentos parece enfrentarnos a una situación real.

«Barbarian» en la versión de Atari mantiene la adicción del juego y mejora los aspectos gráficos y sonoros, aunque para ser sinceros el resto de los aspectos no precisan mejora alguna. Un excepcional arcade que no puede faltar en ninguna programación que se precie aunque sólo sea por pasar muchas horas contemplándole.

Hoy por hoy, «Arkanoid» es el título más adictivo que ha pasado por nuestras manos y sin duda el que más alabanzas en este sentido ha cosechado. Un programa eficaz contra el stress y los nervios descontrolados, aunque corremos el riesgo de abandonar cualquier otra actividad para permanecer ante la pantalla durante horas.

Exclusivamente para adictos que nos les importe jugarse el tipo con una sobredosis de acción.

de acceder a una nueva fase sin destruir todos los ladrillos, a acompañar a nuestra pelota con un potente disparo que causará el mismo efecto, pasando por un ralentizador de la pelota y un aumento sustancial del tamaño de la raqueta, entre otras cosas.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9

LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

Acostumbrados a ver ciertos productos para PC más propios de figurar en el cubo de la basura, que en cualquier programoteca que se digne serlo, nos sorprende encontrar un juego fiel gráficamente a la versión original para la que fue creado. Y es que «Livingstone, Supongo» ha sido versionado con un fin claro, que los usuarios de PC puedan disfrutar de un buen



juego sin añorar versiones de otros ordenadores menos potentes que sin embargo por regla general, consiguen resultados mucho más satisfactorios.

La historia es la misma, nuestro protagonista tendrá que adentrarse en una peligrosa selva plagada de plantas carnívoras, serpientes y otros bichos hostiles que habitan aquel siniestro lugar, para rescatar al doctor Livingstone, desaparecido hace algún tiempo mientras merodeaba por aquellos lares.

Para lograrlo, antes tendrá que recuperar los diamantes de la diosa de la Danza, protegidos por unos feroces indígenas con cara de muy pocos amigos.

El juego de principio a fin



es una excitante aventura en la que todo es posible. Pasamos de un lugar a otro casi



sin darnos cuenta y estemos donde estemos, lo cierto es que no tendremos ni un solo segundo de descanso, la aventura es siempre la aventura y jugar con Livingstone de verdad merece la pena.



THE GREAT ESCAPE

Ocean

Poco se puede decir de este juego que no se haya dicho ya. Basado en una historia original, con unos buenos gráficos y un nivel de adicción bastante alto, Great Escape se convirtió en su día en un exitoso programa.

Ahora nos llega esta versión para PC a la que poco más podemos añadir. Si el juego en la versión de Spectrum estaba bastante bien, aquí podríamos decir que es-



tá igual de bien. Poco o nada se ha cambiado, pero también es cierto que tampoco hacía falta. Quizá se echa de menos algo de colorido con el que se podría haber ilustra-



do más, si cabe, este apasionante programa.

Por si a estas alturas alguno todavía no lo conoce, añadiremos que se trata de una divertida aventura, en la que utilizando toda nuestra habi-

lidad y una gran dosis de inteligencia, tendremos que guiar a nuestro protagonista, prisionero de guerra en un campo nazi, hacia la ansiada libertad. Para ello es necesario que previamente hayamos trazado un plan de fuga, del cual dependerá el éxito o el fracaso de nuestra misión.

Si tuviéramos que destacar algo de este juego, sería sin lugar a dudas la perfecta ambientación en la que se desarrolla la historia, y que nos hace creer, en todo momento, que estamos viviendo una auténtica aventura.

Podemos decir que, en este caso, la versión de PC no aporta prácticamente nada nuevo al juego, pero también es verdad que en este caso no se podía hacer mucho más.



SABOTEUR II

Durell

Saboteur II» es uno de esos clásicos para Spectrum que ha pasado a engrosar las filas de los juegos pioneros de PC. Y es de agradecer que haya sido, precisamente, uno de los éxitos más representativos de la compañía Durell, uno de los primeros versionados.

El juego además de divertido es trepidante en todas sus fases (nueve para ser exactos) y está lleno de detalles que lo hacen mucho más adictivo aún de lo que fue en su día la primera parte.

El protagonista en esta ocasión es una mujer atrapada en el centro de mando del «Dictador», situado en la cum-



ONE ON ONE

Electronic Arts

Este juego fue en su día (en su versión Commodore) uno de los mayores éxitos en lo que a juegos deportivos para ordenador se refiere y, además, el claro predecesor de toda una nueva generación de programas de baloncesto que aún hoy copan los números uno de las listas de ventas.

Para muchos «One on One» sigue siendo un símbolo, y no porque no haya sido superado, que lo ha sido, sino por

todo lo que en su día significó.

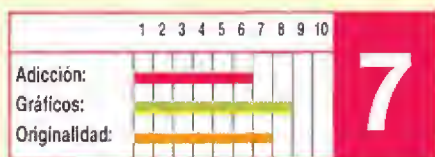
El programa nos permite jugar un partido de baloncesto, con las reglas de la NBA, contra el ordenador u otro contrincante, en tres niveles de dificultad diferentes y eligiendo el tiempo de duración del partido.

El encuentro lo juegan dos contrincantes que representan a dos populares jugadores de la NBA, Julius Erving y Larry Bird. Por lo demás, to-

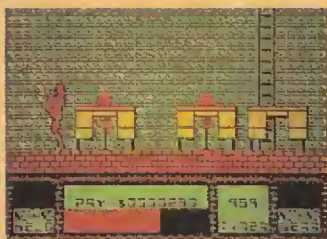
do se desarrolla como si de un partido real se tratase. Es posible encestar de tres puntos, driblar, poner tapones al contrario, recoger rebotes, tirar suspendido en el aire, hacer dobles, personales, lanzar tiros libres y cualquier otra

cosa que se nos ocurra, incluido el pedir tiempo. Sin olvidar, por supuesto, el detalle de que los jugadores se cansen de acuerdo al esfuerzo realizado, o el de la repetición de las jugadas más interesantes al final de cada tiempo.

Es un buen juego, algo devaluado si lo comparamos con la versión original de Commodore, pero en el que se dan las condiciones necesarias para que podamos vivir una apasionante jornada de basket.



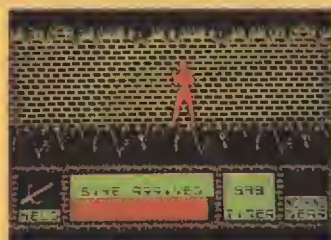
7



bre de una montaña plagada de túneles y cuevas subterráneas, protegidas por implacables guardianes que usan como mascotas feroces pumas «deboradores de intrusos». Salir de allí es poco menos que imposible, y todo un re-

to a nuestra habilidad. Encontraremos algunas ayudas a lo largo del recorrido, pero a pesar de ello la tarea que nos ha sido encomendada no resultará nada sencilla.

Estamos ante una nueva versión de un juego que fue muy bueno en el Spectrum, bastante malo en el Amstrad 6128, y que ahora en su adaptación para PC, podríamos calificar como altamente recomendable, adictivo y, al menos en esta ocasión, a la altura de las circunstancias, máxime teniendo en cuenta que habrá que recorrer 9 veces el tenebroso castillo, para poder terminar la aventura.



8

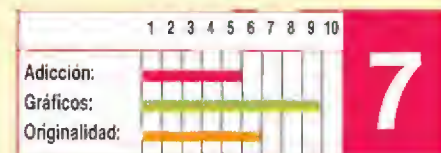
ARKANOID

Imagine

Si tuviéramos que elegir el juego más adictivo del año, éste sería sin ningún género de dudas Arkanoid. Y lo curioso del caso es que se trata de un programa muy simple, con unos gráficos de lo más normalitos, que a pesar de todo, consigue lo que muy pocos programas han logrado antes, mantener pendientes de la pantalla a todos cuantos se acercan a él, sean o no, aficionados a los juegos de ordenador.

El objetivo no es otro, que el de ir rompiendo murallas de ladrillos, que dependiendo de la fase en la que nos encontremos, tendrán una forma distinta.

Hasta aquí todo podría parecer más o menos normal, pero donde radica de verdad la originalidad de este juego, es en los extras con los que sus creadores nos han deleitado. Como es el caso de esa serie de ayudas providenciales, procedentes de las alturas que dan una nueva di-

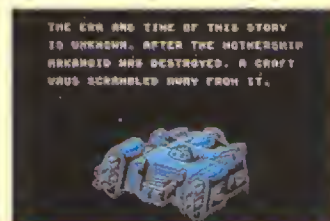


7

mensión al programa: paletas más grandes, provistas de disparos, ralentizadoras y multiplicadoras de proyectiles, son algunas de ellas.

A todo esto hay que sumarle, enemigos pegajosos, raras configuraciones de ladrillos con forma laberíntica, y ciertas zonas de difícil acceso que sólo podremos atravesar con machacona insistencia.

Por lo que respecta a la versión de PC sólo podemos añadir que no aporta nada nuevo, y es una lástima, porque con las posibilidades de este ordenador todos esperábamos otra cosa. Al menos, afortunadamente, la adicción sigue siendo la misma. Lo cual no es poco.



CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

LIVINGSTONE SUPONGO

Si en este juego no queremos que el águila nos lleve a su nido, en la pantalla anterior a donde aparece por primera vez, al llegar por arriba nos asomamos, seleccionamos granadas y con poca fuerza las tiramos y matamos al gusano. Después seleccionamos la pértiga y nos dejamos caer, para rápidamente girar unos pasos a la izquierda pulsar la tecla de disparo, esperar a que esté al tope la fuerza y soltar. Llegamos volando a la pantalla siguiente hasta el segundo cocotero, saliendo rápidamente por la derecha y entonces en la siguiente pantalla, antes de que aparezca el águila, saltamos el charco y nos montamos en el tronco.

Alonso Javaloyes Ferrer
(Sevilla)

FAIRLIGHT

En esta sección en el número 27 publicastéis un truco para FAIRLIGHT, pero he descubierto tres errores:

— Cuando se habla de una tercera pócima que hay que recoger, se dice que la encontraremos en una habitación falsa cuya puerta está en la pared derecha de una habitación que da a un pasillo en el que hay tres puertas y tres bolas. EN DICHO PASILLO SOLO HAY DOS BOLAS.

— La puerta secreta que



nos lleva a la cámara mortuoria no se encuentra en un camino con una roca. SE TRATA DE UN CAMINO SOLITARIO QUE LINDA A SU IZQUIERDA CON UNA ALTA PARED DE PIEDRA (Lo de buscar una pantalla en la que sólo hubiese un camino y una roca, tal como se decía, podía inducir a error). Para encontrar este camino, debéis hacer lo siguiente: una vez hayáis bajado del puente levadizo, seguid al frente. Os topareis con un «Gordo» al que mataréis o esquivaréis saliendo de la cueva por la otra puerta. Al salir de la cueva tomad el camino de la derecha (según vuestro personaje). Llegaréis a una pantalla con un remolino, seguid el camino de la izquierda. El camino al que llegáis es el verdadero.

— Una vez en la cámara mortuoria, cuando tiramos al suelo el cadáver, queda una mesa con TRES hojas (no cuatro). La hoja que habrá que deslizar para encontrar el pozo es LA QUE ESTÁ A LA DERECHA.

Victorino López Berjano
(Huelva)

SABOTEUR II

Si caemos en la pantalla del árbol seco que hay en la parte superior izquierda del edificio, la alternativa a una caída mortal por el precipicio de la izquierda es la siguiente: tomamos carrerilla (tras haber recargado energía) y saltamos contra la pared. Nuestra saboteadora se introducirá en ella. Ahora la haremos avanzar lentamente y aparecerá, a salvo, en la parte inferior derecha del edificio.

Miguel Ángel Joja
(Barcelona)

TOP GUN

Para matar más fácilmente a los aviones en el Top Gun, poner el vuestro a unos 20.000 m de altura y esperar a que tu enemigo suba, más o menos, a esta altura. Hecho esto, bajar en picado y a los 500 m, o así, antes de chocar contra el suelo, controlar el avión. El enemigo te imitará, pero él si se estrellará.

Óscar Cervera Úbeda
(Valencia)



SCEPTRE OF BAGDAD

Todos los objetos útiles en el juego son:

The Haney (El trapo): si lo frotamos en la lámpara de la primera pantalla, la lámpara hablará y nos dará pistas sobre el juego.

The Flute (La flauta): elevará la cuerda de la casucha al lado del «air Bagdad», pudiendo meternos en la cuerda e ir a la terraza.

The Several Wings (Las plumas divinas): con ellas el Ángel de la fuente volará dejándonos entrar en ella.

The Miner Rat (rata): asustará al ama de casa, al lado de un espejo sobre una mesa, y así nos dejará pasar (...y, por cierto, no te dejes engañar por sus habladorías, sólo quiere calentarte la cabeza).

The Keys (Las llaves): abrirán un pasadizo en el armario que no puedes traspasar en el dormitorio.

The Fire Ring (La manilla de tapón): descorcharán el tapón gigante que hay una pantalla a la izquierda de las cataratas y nos podremos meter en él.

The Trident (El tridente): lo clavaremos saltando en la os-

tra gigante de las cataratas y sacaremos una gran perla negra.

The Pearl (La perla): juntándola con el tirachinas quedará cargado (loaded).

The Sling Empty/Loaded (El tirachinas vacío/cargado): lo encontraremos encima de una fuente y cargaremos con la gran perla negra (the pearl) y nos servirá para descambiárselo al mono que hay encima de una palmera por un coco (the coconut).

The Coconut (El coco): lo usaremos siempre que queramos ir al desierto sin perder vida.

The Fish Helmet (El pez): una vez que hayamos cambiado el objeto del desierto por otro que no sirva, nos iremos otra vez al desierto con el Fish Helmet y el Coconut, y nos dejaremos caer por el lago (no nos matará si llevamos The Fish Helmet) y cambiaremos el coco por The Mi-



rror (cuidado con dejar The Fish Helmet porque nos matarían en el lago).

The Whip (El látigo): con él, el buey nos dejará que cojamos el eje de la rueda de su carro.

The Broken Axle (La rueda del carro): la cogeremos del carro del buey y lo descambiaremos por el eje roto de la rueda de la polea que tiene elevado el puente; al descambiarlo, el puente se bajará.

The Ali Babá Book (Libro de Ali Babá): está encima de un taburete de la Biblioteca y hará abrirse la roca gigante que hay bajando por el tapón gigante.

The Purse Empty/Full (El

saco vacío/lleño): iremos a la roca gigante con el libro de Ali Babá y el saco, entraremos por ella y llenaremos el saco pasando por el oro sin saltar y cuando esté lleno (full) podremos entrar con él en las tiendas de armas y zapatos (estas tiendas son puertas cerradas a la izquierda del buey).

Trunk Blund/Sharped (La cuchilla despuntada/afilada): está en el desierto y se afila con el hacha de la tienda de armas y cuando está afilada (sharped) se usará para matar a un gigante más adelante.

The Axe (El hacha): afila el trunk blund para matar al gigante.

The Mirror (El espejo): a la izquierda de las escaleras de las serpientes hay una hechicera que convierte en piedra a todo aquel que se le acerca, con el espejo este hechizo se reflejará y...

Después de la pantalla de la hechicera hay un gigante, como ya hemos mencionado se mata con la cuchilla afilada (Trunk sharped).

The Insect Net Empty/Full (El caza insectos vacío/lleño). Con éste se caza el insecto que sale de la colmena caída que se tira, anteriormente, poniéndose encima de ella (en el tejado) y una vez que esté lleno (full), se irá a la pantalla de la araña que te mata y ésta habrá desaparecido.

The Sword (La espada): con ella, se cortará la tela de araña en la que colgaba la araña (the string).

The Slippers (Los zapatos): está en la tienda de zapatos y con ellos podemos pasar las cenizas ardientes que hay después del puente para coger The Bow.

The Bow Unstrung/Resprung/Loaded (El arco sin tensar/tensado/cargado): se tensará con la tela de araña (the string) en la que colgaba la araña y se cargará con el carcaj y flechas (the quiver) y sirve para la pantalla de la palanca y la piedra colgada, la palanca nos impulsará y... cogeremos The Sceptre en la próxima pantalla.

The Sceptre (El escetro): llévalo al balcón en el que estaba el látigo (a la derecha de la pantalla donde empezamos el juego) y el Sceptre será tuyo, el tesoro de Bagdad.

Hay un objeto que nos encontraremos en cada partida, una poción, que si la coge-

mos y después acabamos la partida porque nos mataron pon Old game, y continuaremos desde el sitio donde cogimos la poción siguiendo la partida anterior en la posición que estábamos.

Fco. Navarrete
(Barcelona)



CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego, debes pulsar simultáneamente las teclas B, J y R cuando aparezca el menú.

Si lo que quieres es ver el final del juego, deberás hacer la misma operación, pero con las teclas L, O, V, y E. Esto os dará acceso a cargar la última fase.

Como curiosidad, si queréis ver un amoroso mensaje del programador a su chica, repetid la operación pulsando las teclas que forman el nombre de Jacqui.

Miguel Ángel González
(Madrid)

LORD OF MIDNIGHT

Primero, vas con todos al este, a los dos o tres días verás un castillo. Ahí está Shimeril, lo reclutas (tiene mil hombres y ochocientos caballos). Llevas a Corleth al norte. Verás unas ruinas, ve a ellas y observarás enfrente unos lobos. Mira al noroeste, avanza y mata a los lobos; verás unas casas, ve hacia ellas; allí te encontrarás a Lord Trhall. Vuelve con los dos y, juntos los seis, id al sur. En tu camino encontrarás una caseta, en ella está Lord Mitharg; ve todo hacia el sur y tuerce al este, encontrarás a Lord Rorath en una caseta; sigue al este y encontrarás Xajorith. Reclutarás a Lord Axajorit y te quedarás en Xajorith. Esto se puede realizar en dieciocho días.

En Moonhengo se encuentra Foukrin.

Shimeril es muy bueno contra los lobos, skulkrin y dragones. Casi siempre está ligeramente asustado y es muy bueno luchando contra enemigos.

Marakith, casi siempre, está asustado. Es bueno para luchar contra enemigos o skulkrin.

Xajorit es como Shimeril, pero no puede matar lobos, pues lo más probable es que lo maten.

Mitharg es recomendable que mate a los lobos y a los skulkrin.

Rornhtron es el mejor en abatir enemigos, pero por lo demás no vale para nada.

Lord Trhom pelea bastante bien, pero mata skulkrin, etc. No se le da bien morkin. Es el más vulnerable.

Si se ve en la pantalla un dragón, en vez de dosel dragón, es farflame, el dragonlord.

Luxor es bueno sólo contra skulkrin y enemigos, los lobos le matan casi siempre.

Corleth es vulnerable a todo. Es casi como morkin.

Timrath es como Trhall.

DRAGONLORD puede andar mucho sin que caiga la noche. Los enemigos:

Trolls no son muy peligrosos sólo son lo bastante para matar a morkin.

Skulkrin son muy fáciles abatir, con ellos no se tiene que ir sin caballo.

Lobos, los más vulnerables a ellos son: luxor, morkin y corleth.

Dragones es recomendable que los mate Shimeril.

Pablo Barrón Ballesteros
(Madrid)

GAME OVER

Con este cargador obtendrás considerables ventajas.

```
10 CLEAR 3e4: PRINT "CARGA LA
CINTA ORIGINAL"
20 LORD "CODE 23296: POKE 233
30,195: RANDOMIZE USR 23296
30 CL5 : POKE 23658,0: IF PEEK
31643=1 THEN POKE 38631,201: PO
KE 31643,0: POKE 32382,0: POKE 3
3452,0: POKE 38695,0: GO TO 50
40 POKE 32420,0: POKE 32582,0:
POKE 33481,0: POKE 39337,0
50 POKE 23330,49: POKE 23331,0
: POKE 23332,0
60 RANDOMIZE USR 23330
```

Francisco Campos
(Madrid)

BOMB JACK II

POKE & 18EA, 0: VIDAS INFINITAS

David Olivares
(Madrid)

DRAGON'S LAIR II

En el Amstrad, la primera fase de este juego es el mosaico místico (Mystisches Mosaik). Para pasarlo hacer lo siguiente:

- a) 2 A, E 1.
- b) 1 I, 2 A, 1 D, E 3.
- c) 1 D, 1 B, 1 D, 2 B. Aparece murciélago. Este cuadro nunca desaparecerá. E 9.
- d) 1 B, 3 D, E 1.
- e) 1 D, 2 A, E 1.
- f) 1 A, 4 I, matar murciélago, E 1.
- g) 2 A, 2 I, 1, 1 A. Si no se ha matado antes, matar murciélago.
- h) 1 I, 1 B, 6 I.

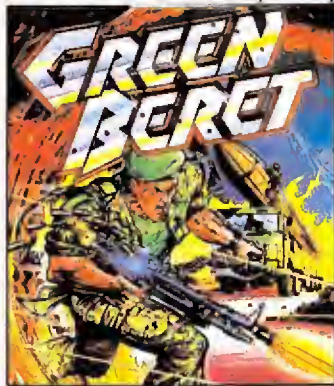
A = arriba; B = abajo; I = izquierda; D = derecha; E = esperar x veces.

José E. Martínez
(Cádiz)

EXPRESS RAIDER

Cuando se nos acaben las vidas y por desgracia tengamos que volver a empezar, aparecerá el abecedario para poner nuestras iniciales; sin perder tiempo ponte a disparar y empezarás una nueva partida, pero con la ventaja de comenzar donde la dejaste antes. Utilizándolo varias veces llegarás al octavo tren, que es el último y cuando acabes con este tren empezarás otra vez desde el principio, no te preocupes, si llegas ya lo has acabado.

Miguel Sánchez Rondón
(Ceuta)



PROHIBITION

En el prohibition apretando la tecla ESC cuando la pantalla marca un segundo, te volverán a dar los mismos segundos que cuando empezaste.

Isidro Valero
(Baleares)

EL ZORRO

En este juego hay una forma para atravesar cualquier pared. Nos pegamos lo más que podamos a la pared, y saltamos hacia arriba, y cuando vayamos a tocar el suelo, nos movemos en dirección hacia la pared. En ese momento habremos avanzado un poco. Si repetimos esta operación varias veces (según el grosor de la pared) terminaremos por atravesarla.

Hay un medio para llegar hasta la bota sin necesidad de coger la trompeta. Si vamos a la habitación de la trompeta y subimos por la

primera escalera, y vamos a la izquierda, cuando vayamos a pasar de pantalla saltamos, y aterrizaremos en el edificio de la bota.

José E. Martínez
(Cádiz)



ARMY MOVES

Si estás en el puente con el jeep, das un salto y vas a caer en un boquete. Antes de caer, da le al mando para arriba y no lo sueltes, el jeep saltará de nuevo.

Miguel Sánchez
(Ceuta)

MSX

CHOPLIFTER

Con la tecla GRAPH podemos hacer que gire el helicóptero. Si lo dejamos medio girado podremos cargarnos a los tanques.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

FIRE RESCUE

Para pasar los pisos más difíciles lo mejor es esperar a que se nos acerque el fuego. Cuando éste esté cerca del muñeco debemos ir saltando todo el rato hasta coger el extintor, con lo que apagaremos el fuego.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

GUNFRIGHT

Para llegar a los «criminales muy buscados» podemos guiarnos por los bandidos (los pistoleros pequeños), que nos señalarán por dónde debemos ir.

Cuando veamos a los criminales debemos gastar todas las balas menos una, que es con la que mataremos al criminal. Cuando salga el duelo frente a frente, el criminal esperará a que se nos recarguen las balas y así nos dará tiempo a apuntar y disparar.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)

NEMESIS

En la tercera pantalla (la de las cabezas), pasando siempre por arriba encontraremos dos cabezas juntas, una mirando hacia la izquierda y otra hacia la derecha. Si matamos a la primera y a la segunda le disparamos por atrás, moviéndonos hacia arriba y abajo, encontraremos una que nos llevará a una pantalla de bonus donde es imprescindible llevar el «DOUBLE»; nos encontraremos con unos anillos que son de color verde y amarillo, los verdes nos darán tanques y los amarillos puntos.

Carlos Baltrons
(Gerona)

YIE AR KUNG-FU

Los siguientes trucos sirven para matar cómodamente a nuestros enemigos:

— Enemigo del palo. Debemos ponernos a una distancia prudente y cuando nos lance un palo, avanzar y pegar la patada diagonal. Repetir esa operación una y otra vez.

— Lanzador de bolas de fuego. No hay un truco para matarle, pero eso sí, pueden destruirse las bolas con una patada diagonal (bolas altas). Las bolas bajas las podemos destruir con una patada baja (agacharnos + Fire).

— Lanzador de cadenas. Es bastante fácil, ya que cuando nos tira la cadena se queda inmóvil. Saltamos por encima de él y le damos una patada diagonal hacia abajo.

— Lanzadora de Shurikens. Nos agachamos durante todo el combate y cuando se acerque, le damos una patada baja. De esta forma, ella no nos podrá pegar.

— Gordo volador. Nos quedamos quietos y cuando



se lance, esperamos y le damos una patada diagonal en la cara. Esperamos y el gordo se lanzará de nuevo. Hacemos lo mismo para poder restarle su energía.

— A partir del luchador 20, la velocidad de los luchadores se triplica.

Utilizando estos trucos os irá muy bien.

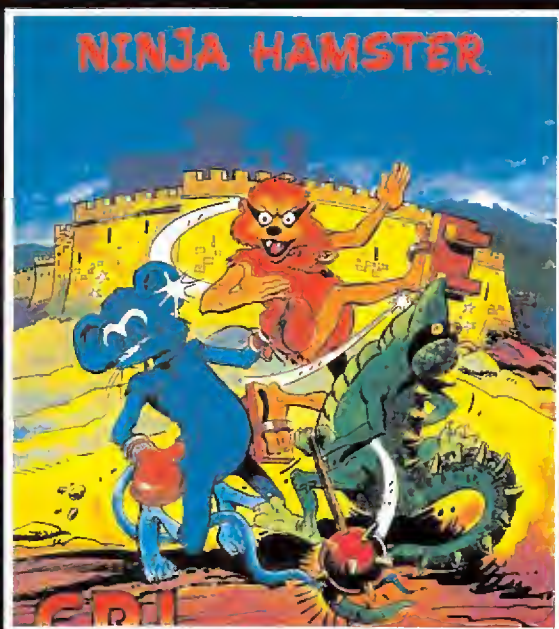
Marco Checa García
(Madrid)

875



Despues de abrir fuego...

¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!

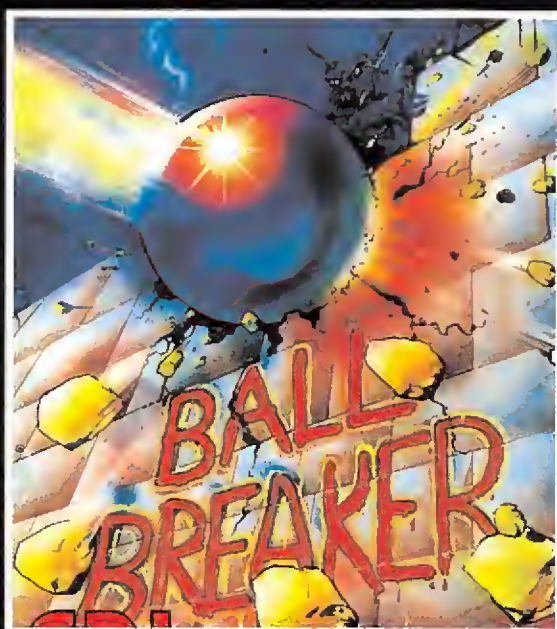


NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Master en acción?... Acaba de regresar de una visita a su maestro, el venerable Yong, y ha encontrado a sus peores enemigos, "las ratas siniestras" y "el lagarto de la muerte", aterrorizando a su pueblo.

Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

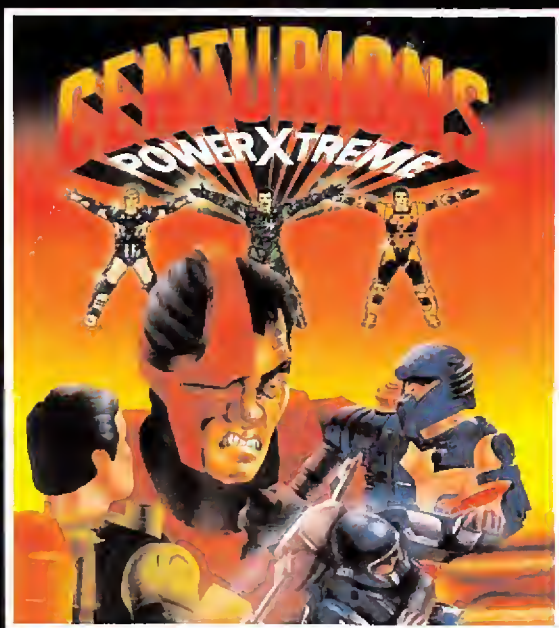
Commodore, Spectrum, Amstrad.



BALL BREAKER

Por primera vez un juego de rebote y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas, ladrillos animados de función múltiple, atacantes con inteligencia artificial, diferentes velocidades, música y efectos especiales, y además... ¡Superdivertido e increíble!

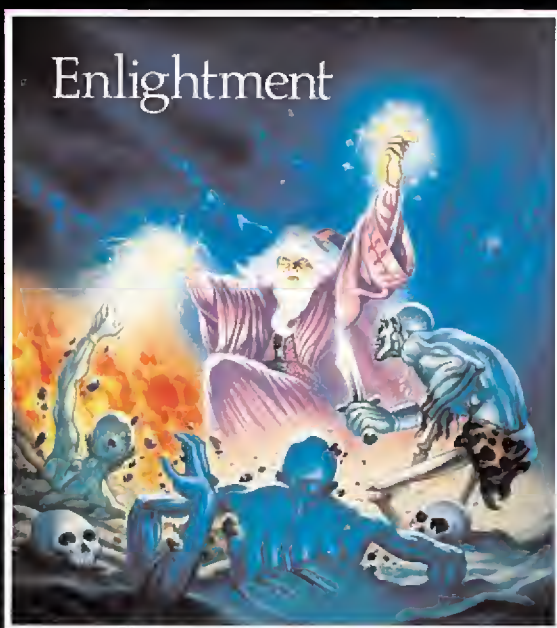
Spectrum.



CENTURIONS

Ace, Jakey y Max son los CENTURIONES. El doctor Terror intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centuriones a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde.

Commodore, Spectrum.



ENLIGHTMENT

El druida vuelve a Belorn después de 103 años. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y aventuras.

Premio "Screen Star Award" de Sinclair User y juego del mes en Computer Video Games.

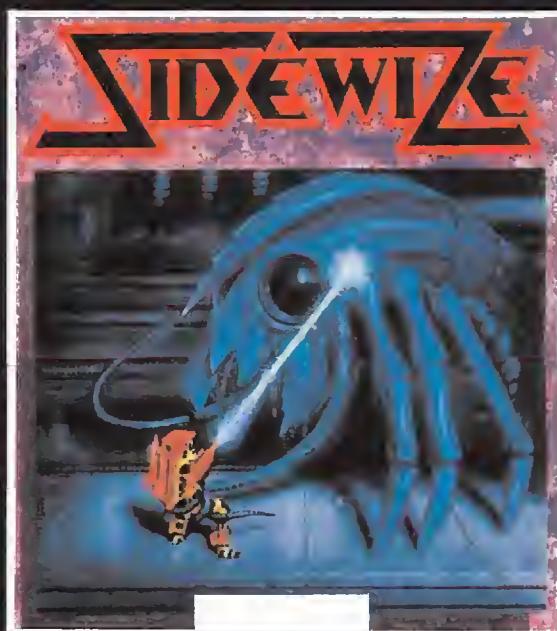
Commodore, Spectrum, Amstrad.



REBEL

Trata de escapar del supervigilado complejo agro-industrial. En este juego de acción total, las pantallas se desplazarán en las cuatro direcciones, dotándote de una gran movilidad y realismo.

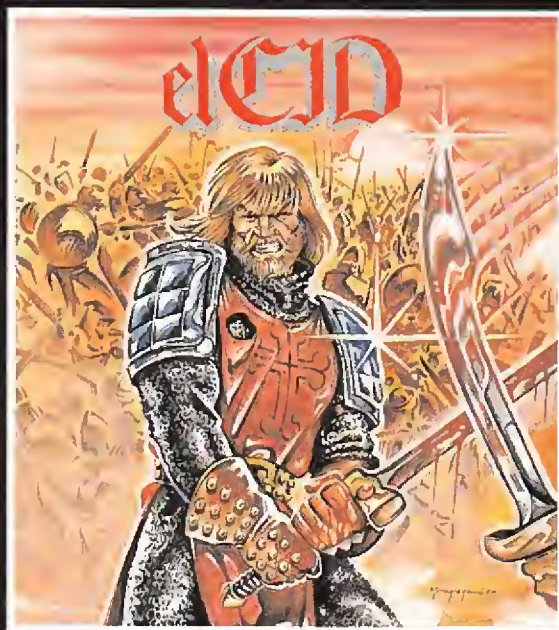
Commodore, Spectrum.



SIDEWIZE

Sidewize, la última y definitiva batalla... con increíbles sistemas de armas portátiles... una acción trepidante... Elegido por "Sinclair User" como: "Your Sinclair Mega-Game", puntuado con 10.

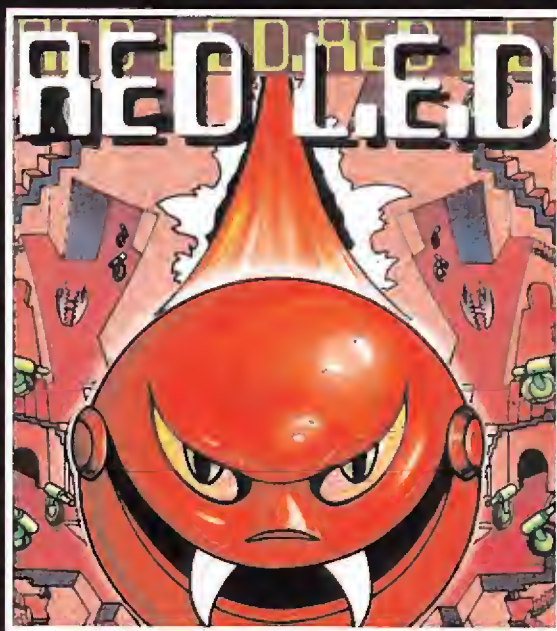
Commodore, Spectrum



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional. La búsqueda del pergamino te va a llevar a través de múltiples pantallas, a enfrentarte con cientos de enemigos diferentes.

Spectrum, Amstrad, MXS.



RED L.E.D.

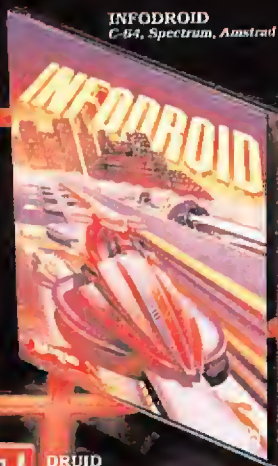
Corre el año 2379, las inmensas reservas de la Tierra están agotadas. Debes encontrar el camino que conduce a los recursos naturales, utilizando tres robots de combate ZMX.

Commodore, Spectrum.

TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad



INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad



FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad



EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad



DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad



BRIDE OF FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad



CHALLENGE OF THE GIMMOTS
C-64, Spectrum, Amstrad



HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad

STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad



C-64, Spectrum, Amstrad



STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX



KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad

GRACIAS, AMIGOS



bubble bus software



RECONOCEMOS VUESTRA CONFIANZA



SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717

Exolon**COMMODORE**

- POKE 6676,44
- POKE 7629,44
- POKE 7630,44
- POKE 7342,44
- POKE 5642,44
- POKE 11886,96

Este poke hace que los puntos aumenten hasta 999999 de forma automática aunque no hagamos nada.
Este poke hace que el protagonista dispare granadas de forma continua y sin necesidad de apretar el botón de disparo.
Este poke hace lo mismo que el anterior, pero en lugar de disparar granadas, dispara el láser del protagonista.
Nuestro personaje sólo se mueve si es saltando.
Elimina el molesto ruido que producen las granadas.
Nuestro personaje es totalmente inmune a todos los enemigos. Para arrancar el juego teclear: SYS 2061.

Carlos Barroso (Barcelona)

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Final Matrix**SPECTRUM**

- POKE 30420,0
- POKE 30422,0
- POKE 30421,0
- POKE 31775,24

Se completa el juego al rescatar al primer prisionero

Todas las zonas cambian de forma y tienen menos paredes.

Jorge Pérez (Córdoba)

**Arkanoid****SPECTRUM**

- POKE 35426,127
- POKE 39724,15
- POKE 34021,21
- POKE 34521,24
- POKE 40515,30
- POKE 37422,215

Se destruyen las figuras que salen en la parte de arriba, consiguiéndose bastantes puntos.
Los ladrillos podrán romperse con facilidad.
Juego sin sonido.
Desaparecen las figuras de la parte de arriba.
Puedes poner el nombre en la tabla de récords, siempre que se haga más de 1 punto.
La pelota se vuelve loca. Si bota en un sitio, sale en otro distinto.

José Manuel Álvarez Riotinto (Huelva)

De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

POKERAREZAS

Army Moves

MSX

- POKE &H9CA0,201
- POKE &H9BD7,201
- POKE &H9729,201
- POKE &H8D52,201
- POKE &H8987,201
- POKE &H8997,201.

Juego más difícil.
Enemigos invisibles.
¡Sorpresa!
Gasolina infinita.
Vidas infinitas.

Rodolfo José Padovani (Granada)

Duet

SPECTRUM

- POKE 43537,201
- POKE 39949,201

El personaje patina.
Enemigos paralizados.

MICROMANIA



Zythum

SPECTRUM

- POKE 54727,201
- RANDOMIZE USR 53058
- RANDOMIZE USR 56564
- RANDOMIZE USR 51727

Todas las fases son montañas.
Imprime el tiempo.
Imprime al mago.
Sonido.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviarnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

Radio Pestilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".
Dirigido por Antonio Rua.
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



Paco Menéndez

Nombre: Paco Menéndez.

Edad: 22 años.

Estudios: 5.º de Telecomunicaciones.

Programas: Fred, Sir Fred, La abadía del crimen y Sophos, un diseñador de circuitos impresos.

Es muy probable que el nombre de Paco Menéndez no os sea excesivamente familiar, pero seguramente sus programas ocupan un lugar destacado entre vuestros juegos favoritos.

Cuando surgió la idea de crear una nueva sección dedicada a los programadores, pensamos que por estas páginas debían desfilar uno a uno todos los grandes de la programación. En esta ocasión le ha tocado el turno a un programador español.

—**¿Cómo y cuándo aprendiste a programar? ¿Cuáles fueron tus comienzos?**

—Tuve la suerte de estudiar en uno de los primeros colegios de España que incorporó la informática a las aulas. Comencé en 2.º de BUP, estudiando Basic. Allí conocí a los componentes de Made in Spain, Charlie, Fernando y Camilo. Cuando estudiábamos COU el hermano de Charlie conoció en el SIMO a José Luis Domínguez, y Charlie, Camilo y Fernando entraron a trabajar en Indescomp. Un mes después me llamaron y trabajamos juntos durante seis meses, preparando la llegada del Spectrum a España y traduciendo los programas ingleses. Cuando el curso terminó dejamos Indescomp y Charlie, que era el único que tenía ordenador, comenzó a trabajar en Fred. Cuando volvió nos enseñó los gráficos y parte del laberinto que ya tenía hecho, y todos nos pusimos a trabajar en la versión de Spectrum, que tardamos dos meses en completar. Después llegó la versión de Amstrad y comenzamos a pensar en Sir Fred. Más tarde programé yo solo Sophos, y ahora acabo de terminar La abadía del crimen.

—**¿Piensas dedicarte profesionalmente a la programación?**

—Todavía no lo tengo muy claro,

pero lo que me gustaría realmente sería dedicarme a la investigación de alto nivel, probablemente dentro del campo de la informática, en concreto a la inteligencia artificial. Sé que sólo es posible realizar este tipo de investigaciones en Estados Unidos, pero la idea de marcharme no me hace demasiada gracia. Tengo más mentalidad de ingeniero que de informático.

—**¿En qué ordenador programas?**



Con SIR FRED el software español comenzó a tener un nombre más allá de nuestras fronteras.

—La abadía del crimen ha sido programado en un Amstrad, pero hasta ahora siempre lo había hecho en Spectrum. De todos modos creo que es mucho mejor trabajar en Amstrad porque, aunque es más complicado que el Spectrum, luego pasarlo a éste es mucho más sencillo.

—**¿Trabajas solo o en equipo?**

—La abadía lo he hecho yo solo, aunque los gráficos los ha hecho Juan Delcan. De todos modos yo prefiero trabajar en equipo, porque solo es muy aburrido.

—**¿Puede alguien hacerse rico programando juegos?**

—Programando sólo juegos es bastante difícil, porque hay mucha competencia.

—**¿Cuáles son las diferencias entre el mercado español y el inglés?**

—Sobre todo de mentalidad, en Inglaterra les gustan más los juegos fáciles, siempre critican de los españoles que hacemos juegos muy complicados. En Inglaterra también tienen mucho éxito los conversacionales, aunque aquí, por problemas del idioma, no han funcionado. Ahora no sé cómo será la acogida de los nuevos conversacionales. Por lo demás el software que hay es el inglés, por eso no hay tantas diferencias.

—**¿Qué piensas del software español?**

—Creo que el software español tiene un nivel muy bueno, aunque sigue habiendo bastante poco, comparado con Inglaterra. Pero también es verdad que allí hay mucho software y gran parte de él es muy malo.

—**¿Qué piensas de la bajada de los precios?**

—En principio, de cara al usuario me parece bien. De todos modos, creo que el software es caro porque hay demasiados programas. Un buen juego permite cubrir muchos ratos de ocios. Pagar dos mil pesetas tampoco es demasiado, además muchos chavales se gastan mucho más en las máquinas de la calle. Por otra parte, también es verdad que si en lugar de salir, por ejemplo, 50 juegos al mes, saliesen sólo dos o tres, la gente pasaría mucho más tiempo con cada juego.

Desde el punto de vista comercial

PROGRAMADORES

desconozco si compensa, porque no llevo este tema, sin embargo, para el programador teóricamente es perjudicial porque disminuye el porcentaje que se lleva, aunque también si hay más ventas a la larga será mejor.

—¿Qué programa te gustaría haber programado?

—Tampoco estoy muy al tanto de las novedades, pero a mí el que más me ha gustado ha sido el Knight Lore, y en general los primeros

momento, voy a trabajar con Opera Soft. Me apetece hacer otras cosas, y creo que en Opera se están haciendo cosas muy interesantes en otro nivel de software.

—¿Qué tipo de juegos se vende más?

—Yo creo que los juegos con nombre se venden mucho. Ahora se ha pasado la moda de las películas, y se han comenzado las conversiones de las máquinas de la calle. Creo que vende más un título que la calidad de un programa.

—¿Qué es lo más importante de un juego?

—Yo creo que los gráficos son una parte muy importante, a los ojos de la gente importan más que la calidad técnica. Puedes echar a perder un juego muy bueno si no tiene buenos gráficos. Yo cuando programo lo que más me gusta es experimentar hacer cosas complicadas, que no se hayan hecho, y del tema gráfico no me ocupo directamente.

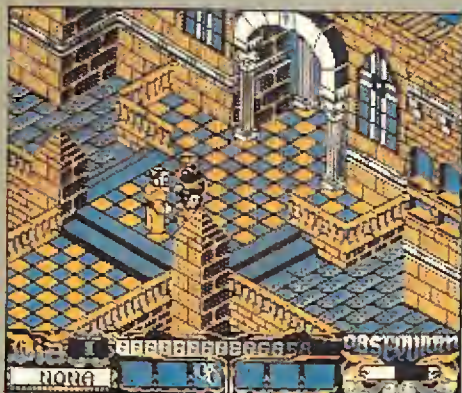
—¿Cómo surgió la idea de hacer La abadía del crimen?

—Yo quería hacer un juego en tres dimensiones, y cuando leí la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* pensé que mi programa debería tener un argumento tan complicado

como el de esta novela. Busqué algo distinto, no el clásico programa agresivo de matar, prefiero hacer algo que haga pensar. La abadía es un programa un poco detectivesco; hay que pensar mucho, no tiene demasiada dificultad de manejo, lo que importa es razonar.

—¿Puedes dar algún consejo para quienes estén empezando?

—Desde luego es imprescindible tener interés, aunque deben dedicarse muchas horas y debe gustarte mucho. Ahora está más difícil que cuando yo empecé, porque el nivel de programación ha subido y no es normal que el primer programa que se haga sea comercializable directamente. Pero también es verdad que ahora hay más medios y más facilidad para aprender, hay muchos libros y revistas, y mucha gente que sabe, y los puede ayudar. Aun así si el programa es muy bueno, en teoría no deben tener muchos problemas, dirigiéndose a las distribuidoras. Lo más importante es no desanimarse y seguir hacia adelante.



LA ABADÍA DEL CRIMEN gráficamente supera a cuanto se ha hecho para Amstrad.

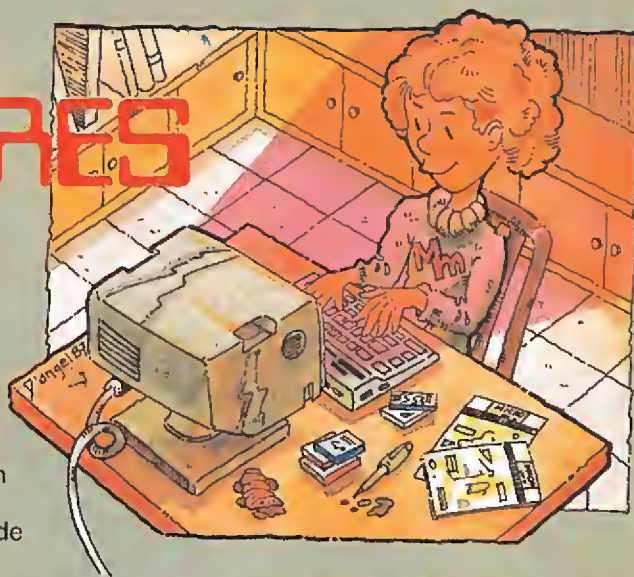
juegos de Ultimate. Pero yo siempre busco hacer algo distinto.

—¿Hacia dónde crees que se dirige el mercado de ordenadores?

—Cuando un ordenador se impone es difícil que se sustituya, aun habiendo cosas mejores; es evidente que el Amiga supera al Spectrum, pero creo que pasará mucho tiempo hasta que sea desbancado. Supongo que el Amiga y el Atari irán para arriba, pero no creo que se hagan juegos exclusivamente para el Amiga; pero sí se harán conversiones, hasta que no haya muchos no se aprovecharán las posibilidades. Aunque sí espero que se imponga el Spectrum de 128, porque el de 48 se me ha quedado pequeño.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—La verdad es que acaba de salir La abadía del crimen, y todavía no he pensado si haré otro juego. De



PACO Menéndez prefiere trabajar directamente en el Amstrad y luego realizar las conversiones a otros ordenadores.



ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2º 2

(91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.	***SPECTRUM***	P.V.P.	***AMSTRAD***	P.V.P.	***AMSTRAD***	P.V.P.	***COMMODEORE***	P.V.P.	***MSX***	P.V.P.
BATMAN	450	TAI PAN	875	CAULDRON II	500	BOMB JACK	875	SANXION	875	PROFANATION	875
WINTER GAMES	450	STAR DUST	875	MIAMI VICE	500	NOSFERATU	875	DEATH WISH 3	875	STAR DUST	875
CORTOCIRCUITO	450	CATCH 23	875	RAID OVER MOSCOW	500	FIGHTER PILOT	875	INFILTRATOR II	875	DON QUIJOTE	875
XEVIOUS	450	LAST MISSION	875	BATTLE OF THE PLANET	500	PHANTIS	875	SUPER HUEY II	875	007 ALTA TENSION	875
BRIEFKTHRU	450	EXOLINE	875	MATCH DAY	500	OAM BUSTER	875	INFILTRATOR	875	ARQUIMEDES XXI	875
DONKEY KONG	450	SOLOMON'S KEY	875	SARACEN	500	10 COMPUTER HITS	875	ARMY MOVES	875	DESPERADO	875
GREAT ESCAPE	450	ATHENA	875	KNIGHT RIDER	500	HUNTER KILLER	875	MEGA APOCALYPSE	875	DEATH WISH 3	875
SPEED KING II	499	THE COMET GAME	875	BRUCE LEE	500	SYCLONE II (COPIA	875	DRAGON'S LAIR II	875	NONAMED	875
FORMULA I	499	ZYNAPS	875	EXPLODING FIST	500	CINTA (CINTA)	875	BACK TO THE FUTURE	875	CAMELOT WARRIOR	875
HARDBALL	500	W. S. BASKETBALL	875	ROCKY	500	BASE DE DATOS Y	875	MAG MAX	875	COBRA'S ARC	875
MISSION IMPOSIBLE	500	INFILTRATOR	875	PROFANATION	500	ETIQUETAS	875	THING BOUNCES BACK	875	KRAKOUT	875
FUTURE KNIGHT	500	SUPER SOCCER	875	SGRIZAN	500	SPIRIT (COPIADOR	875	ALIEN	875	FERNANDO MARTIN	875
KUNG FU MASTER	500	GAME OVER	875	OLE TORO	500	CINTA (CINTA)	875	HOWARD THE DUCK	875	PHANTOMAS 2	875
PHANTOMAS	500	ARMY MOVES	875	COBRAS ARC	500	LAST MISSION	875	X-15	875	GAUNTLET	875
TRAILBLAZER	500	FERNANDO MARTIN	875	CAMELOT WARRIOR	500	AMSTEST (CHEQUEO)	875	CORRECAMINOS	875	AUF WIDERSEHEN MONTY	875
SIGMA 7	500	MAG MAX	875	ZORRO	500	LIVINGSTONES SUPONGO	875	TWO AND TWO	875	THING BOUNCES BACK	875
DEEP STRIKE	500	GAUNTLET	875	TURBO SPIRIT	500	GOOY	875	EXOLON	875	STOP BALL	875
FROST BYTE	500	EXPRESS RAIDER	875	RAMBO	500	STOCK AIDS	875	QUARTET	875	EL CID	875
KNIGHT RIDER	500	INSPECTOR GADGET	875	THREE WEEKS IN THE	500	FONT EDITOR	875	SAMURAI TRILOGY	875	ARMY MOVES	875
ROCKY	500	RANA RANA	875	PARADISE	500	MUSIC MAESTRO	875	SUPER SPRINT	875	CSMICK SHOCK ABSORBER	875
EQUINOX	500	UCHI-MATA	875	DECATHLON	500	COSA NOSTRA	875	WONDER BOY	875	WORLD GAMES	875
RAMON RODRIGUEZ	500	SURVIVOR	875	WEST BANK	500	EL MISTERIO DEL NILO	875	WEST BANK	875	MEGACORPS	875
BRUCE LEE	500	SPIRITS	875	STAINLESS STEEL	500	GRAND PRIX	875	SPACE SHUTTLE	875	BOULDER DASH II	875
SPY HUNTER	500	THRONE OF FIRE	875	STAR AVENGER	500	TENNIS 30	875	FINDURO RACER	875	HERO	875
SABOTEUR	500	HEADS OVER HEELS	875	EQUINOX	500	EL SECRETO DE LA TUMBA	875	HIGH FRONTIER	875	RIVER RAID	875
RAID OVER MOSCOW	500	SABOTEUR II	875	HACKER	500	LEADER BOARD	875	GAUNTLET II	875	STARBUCK	875
POLE POSITION	500	AUF WIDERSEHEN MONTY	875	BARBARIAN	500	SILENT SERVICE	875	GOLPE EN LA PEQUEÑA	875	SPACE SHUTTLE	875
BABALIBA	500	MARTIANOIDS	875	TROGLO	500	ACE OF ACES	875	CHINA	875	DECATHLON	875
STAINLESS STEEL	500	ALTO VOLTAGE 007	875	GHOSTBUSTERS	500	HUNTER KILLER	875	DECEPTOR	875	PIT FALL II	875
SAIMAZDON	500	HYSTERIA	875	GOGGY	500	JUMP JET	875	COLOSSUS 4 CHESS	875	SNOOKER	875
THREE WEEKS IN THE	500	STARBYTE	875	SUPERTRIPER	500	SPACE HARRIER	875	TRIO HIT PACK	875	ONAMITE DAN	875
PARADISE	500	DON QUIJOTE	875	WINTER SPORTS	500	DOO	875	BOMB JACK II	875	HOWARD THE DUCK	875
CAMELOT WARRIOR	500	MARIO BROS	875	THANATHOS	500	IKARI WARRIOR	875	GHOST'N GOBBLINS	875	WINTER EVENS	875
CRITICAL MASS	500	GUN RUNNER	875	FIRELORD	500	BOMB JACK II	875	COMMAO	875	SPITFIRE 40	875
FIRELORD	500	SLAP FIGHT	875	ANTIARI	500	PROHIBITION	875	SPITFIRE 40	875	737 FLIGHT SIMULATOR	875
ANTIARI	500	METRO CROSS	875	TH WAR	500	SLAP FIGHT	875	KEY ALI MIENTO	875	STAR SEEKER	875
NOMAD	500	COSMIC SHOCK ABSORBER	875	BMX SIMULATOR	500	FORTH	875	METRO CROSS	875	SORCERY	875
RAMBO	500	LA ABAOIA DEL CRIMEN	875	GRAN PRIX	500	DRAUGHTSMAN	875	MARIO BROS	875	MUTANT MONTY	875
THANATOS	500	REX HARD	875	NINJA MASTERS	500	CONTABILIDAD DOMESTICA	875	ACE	875	CHORO K (32 K)	875
MIAMI VICE	500	QUARTET	875	CUERPO HUMANO	500	MONITOR CODIGO	875	007 ALTA TENSION	875	SUPER BOWL	875
LAS TRES LUCES DE	500	HOWARD THE DUCK	875	FRANKIE	500	MACQUINA	875	NINJA HAMSTER	875	THE WAY OF THE TIGER	875
GLAURUNG	500	GOLPE EN LA PEQUEÑA	875	COMUNIDADES	500	SIX PACK + DUET	875	ORAGON'S LAIR	875	3D KNOCK OUT	875
CAULDRON II	500	CHINA	875	GEOMETRIA DEL ESPACIO	500	TRIVIAL PURSUIT	875	LIVINGSTONE SUPONGO	875	TURBO CHES	875
SARACEN	500	SUPER SPRINT	875	SENTINEL	500	WHO DARES WIN II	875	ACE OF ACES	875	CRACK'POP (32 K)	875
OLE TORO	500	SPACE SHUTTLE	875	FLIGHTMINT	500	KETTLE	875	LEADERBOARD	875	JUMPIN JACK	875
WEST BANK	500	ALIENS	875	INDIANA JONES	500	GREAT ESCAPE	875	SILENT SERVICE	875	WHO DARES WIN II	875
SGRIZAN	500	ACE	875	TRIAXOS	500	DONKEY KONG	875	BARBARIAN	875	EUROPEAN GAMES	875
PROFANATION	500	BACK TO THE FUTURE	875	FREDDY HARDEST	875	XEVIOUS	875	BOMB JACK II	875	WINTER OLIMPICS	875
DUMMY RUN	500	TWO AND TWO	875	INFODROID	875	BRIDE OF FRANKENSTEIN	875	PAPER BOAT	875	LIVINGSTONE SUPONGO	875
COBRAS ARC	500	WONDER BOY	875	BRIDE OF FRANKENSTEIN	875	SAMURAI TRILOGY	875	THE LAST NINJA	875	INTERNATIONAL KARATE	875
WINTER SPORT	500	GUADALCANAL	875	CHALLENGE OF ROBOTS	875	MUTANTS	875	CYRUS II	875	RUNNER	875
TOY BIZARRE	500	NOSFERATU	875	STAR DUST	875	EL CID	875	COGHEIT	875	COSA NOSTRA	875
RIDDLER'S DEN	500	ENDURO RACER	875	KINETIC	875	NINJA HAMSTER	875	DEATHSCAPE	875	DEMOMIA	875
GHOSTBUSTERS	500	TRAP DOOR	875	NINJA HAMSTER	875	DRUID	875	JAIL BREAK	875	MAZ MAX	875
HACKER	500	GHOST'N GOBBLINS	875	STAR DUST	875	STARFOX	875	NEMESIS	875	ACE OF ACES	875
BMX SIMULATOR	500	TRIO HIT PACK	875	DESPERADO	875	MIAMI VICE	875	SIX PACK (+DUET)	875	10TH FRAME	875
MASTER CHES	500	POPEYE	875	EL CID	875	THANATOS	875	TRIVIAL	875	THE KNIGHT COMMANDER	875
NINJA MASTER	500	COLOSSUS 4 CHESS	875	KINETIC	875	KNIGHT GAMES	875	EL LINGOTE	875	ATARI ST	875
FRANKIE GOES TO	500	COMMANDO	875	NINJA HAMSTER	875	V	875	LOTTERIA PRIMITIVA	875	WINTER GAMES	875
HOLLYWOOD	500	SNOOKER	875	DRUID	875	SIGMA 7	875	CONTABILIDAD DOMESTICA	875	TRILGY	875
CUERPO HUMANO	500	BOMB JACK	875	STARFOX	875	ROA RACF	875	QUINIELAS	875	SUPER CYCLE	875
SUPER CYCLE	500	SPITFIRE 40	875	DESPERADO	875	GHOSTBUSTERS	875	INVASORES	875	STARGLIDER	875
DRUID	500	FIGHTER PILOT	875	HIVE	875	RAMBO	875	CROSSING	875	JUNDOGO	875
TRIAXOS	500	EL MISTERIO DEL NILO	875	GAME OVER	875	KNIGHT RIDER	875	SEA KING	875	WORLD GAMES	875
HIVE	500	GOODY	875	ARMY MOVES	875	DUMMY RUN	875	ORUM	875	AMIGA	875
RASPUTIN	500	NUCLEAR BOWLS	875	INFILTRATOR	875	CRITICAL MASS	875	SPIRIT	875	ROGUF	875
THE SENTINEL	500	COSA NOSTRA	875	FERNANDO MARTIN	875	STREET HAWK	875	HEAD OVER HEELS	875	MINOSHADOW	875
REBEL	500	LAST MISSION	875	THING BOUNCES BACK	875	PASFINDEUR	875	DONKEY KONG	875	BORROWED TIME	875
STARFOX	500	LIVINGSTONE SUPONGO	875	GAUNTLET	875	SARACEN	875	ARKANOID	875	HACKER	875
CHALLENGE OF THE GLOBOT	500	HUNTER KILLER	875	SOLOMON'S KEY	875	BOXING	875	SURVIVOR	875	LITTLE COMPUTER PEOPLE	875
STARFOX	500	STIFFLIP	875	METRO CROSS	875	ANTIARI	875	COLT 36	875	HOLLYWOOD POKER	875
ENLIGHTENMENT	500	SILENT SERVICE	875	EXPRESS RAIDFR	875	MICRO RHTTHM	875	WORLD CUP	875	CONSOLA SEGA	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	500	LEADERBOARD	875	AUF WIDERSEHEN MONTY	875	ZAPP (4 EXITOS)	875	WORLD CUP	875	CONSOLA SEGA+2	875
INFODROID	500	BARBARIAN	875	DRAGON'S LAIR II	875	DRUID	875	SPEED KING	875	STICKS+RANG ON	875
REO LEO	500	PROHIBITION	875	PULSATOR	875	TRIAXOS	875	FORMULA I	875	PISTOLA LIGHT PHASER+3	875
KINEX	500	THE LAST NINJA	875	WIZBALL	875	TRIAXOS	875	MOONRISE	875	JUEGOS	875
EL CID	500	1942	875	CATH 23	875	TRIAXOS	875	JET BOMBER	875	CONTROL STICK	875
VECTRON 3D	500	BOMB JACK II	875	SLAP FIGHT	875	TRIAXOS	875	HOPPER	875	TARJETAS PARA SEGA	875
SIDEWIZ	500	TT RACER	875	ZYNAPS	875	TRIAXOS	875	SPRINT	875	(VARIOS TITULOS)	875
CENTURIONS	500	TOMAHAWK	875	THE FINAL MATRIX	875	TRIAXOS	875	SCIENTIPEDE	875	CARTUCHOS PARA SEGA	875
BRIDE OF FRANKENSTEIN	500	SPACE HARRIFR	875	TRIVIAL	875	TRIAXOS	875	SPACE BUSTERS	875	(VARIOS TITULOS)	875
STOP BALL	500	HYDROFOOL	875	EL LINGOTE	875	TRIAXOS	875	AVENGER	875	COMPLEMENTOS SPECTRUM	875
ORUM	500	SCOOBY DOO	875	TANK	875	TRIAXOS	875	OILS WELL	875	SPEECH SINTETIZER	875
NINJA HAMSTER	500	DEATHSCAPE	875	CALIFORNIA GAMES	875	TRIAXOS	875	HEIST	875	EMPIRE	875
HYBRID	500	OOGLIGHT 21-38	875	DON ALTA TENSION	875	TRIAXOS	875	KNIGHT LORE	875	KEMPSTON (MHT)	875
TRIAXOS	500	SIX PACK VOL. 2	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875	JACK THE NIPPER	875	KEMPSTON SPECTRUM+2	875
ENIGMA FORCE	500	SIX PACK (+ DUET)	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875	THE WALL	875	PARA JSJ1	875
SENTINEL	500	TRIVIAL	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875	MAP GAME	875	MULTIJOYSTICK	875
WORLD GAMES	500	EL LINGOTE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875	BOUNCE	875	CASSETTE K40	875
BALL BREAKER	500	FUTURE KNIGHT	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875	FLASH GORDON	875	PHOENIX (NUEVA VERSION)	875
MATCH DAY II	500	WINTER GAMES	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875			TRANSTAPE	875
INDIANA JONES	500	XEVIOUS	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
INFILTRATOR II	500	CORTOCIRCUITO	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
THE FINAL MATRIX	500	DONKEY KONG	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
FALCON	500	GREAT ESCAPE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
SAMURAI TRILOGY	500	RENEGADE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
ALIEN EVOLUTION	500	COBRAS ARC	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
JACK THE NIPPER II	500	ARMY MOVES	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
RENEGADE	500	BOMB JACK	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
CORRECAMINOS	500	TAI PAN	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
NODES OF YESOD	500	FORMULA I	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
TANK	500	FIVE A SIDE (FUTBOL)	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
STREET BASKETBALL	500	SPEED KING	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
CONVOY RAIDERS	500	BEACH HEAD II	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
BEST 3D	500	SOUTHERN BELLE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
THING BOUNCES BACK	500	JACK THE NIPPER	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
WIZBALL	500	THE NIPPER	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
MASK	500	MISSION IMPOSIBLE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
GAUNTLET II	500	CRAY 5	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
CALIFORNIA GAMES	500	SIGMA 7	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
DEATH WISH 3	500	DEEP STRIKE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
PHANTIS	500	OF AHHVILLE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
EMPIRE	500	FROST BYTE	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
FREDDY HARDEST	500	3 LUCES DE GLAURUNG	875	RENEGADE	875	TRIAXOS	875				
CHALLENGE OF ROBOTS	500			RENEGADE	875	TRIAXOS	875				

GRATIS

SPECTRUM

ARKANOID
FUTURE WARRIOR
SOUTHERN BELLE
GNASHER
SCIENTIPEDE

AMSTRAD

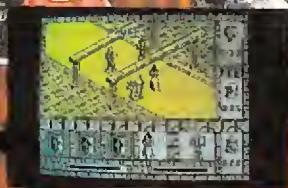
OBSDIAN
FUTURE KNIGHT
TECNICIAN TED
CHOPPER SQUAD
ARABIAN NIGHTS

S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

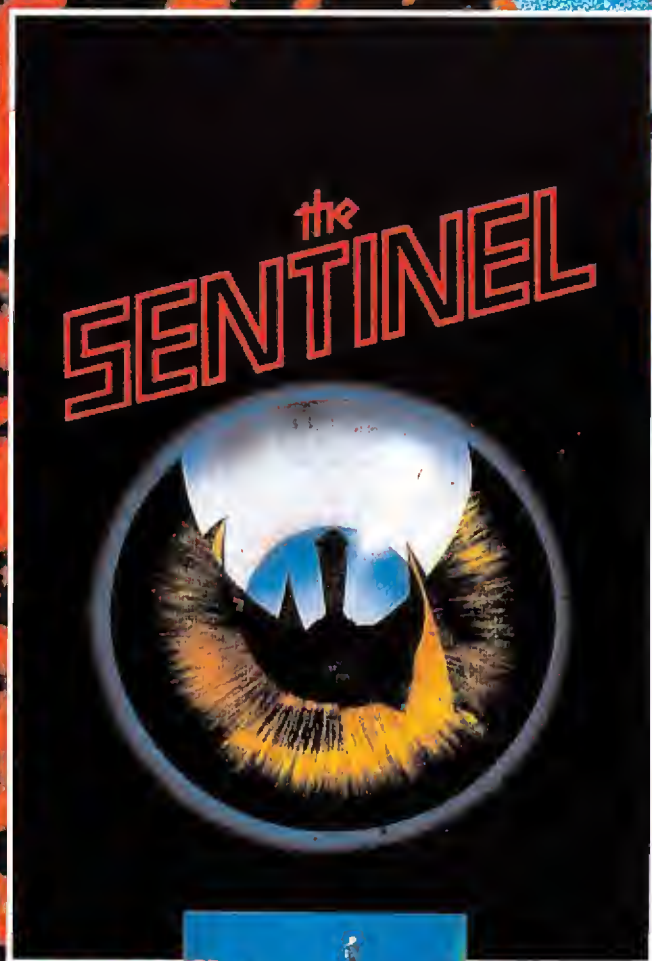
875 P.V.P.



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.



SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

Commodore, Spectrum, Amstrad.



CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que

está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable AS en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente,

puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en

varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 200 ceros como dato y 0 como control.

```

1100 PRINT AT (X,P-1), FLASH 1, 0
UER 1, 7 GO SUB 5000 GO TO 10
00
1200 NEXT D LET C=0
1300 FOR N=1 TO 20 STEP 2
1215 LET H=VAL D$(N)*16+VAL D$(
N+1) LET C=C+H*NEXT D
1250 LET C=0 INPUT "CONTROL "
C
1260 IF C<1 THEN GO SUB 5000
GO TO 1000
1300 LET A$=A$+C$ GO TO 1000
2000 LET I=1+1
5000 REPEAT 20 OUT 254,2 POKE
23609,PEEK 23609+1 RETURN
6000 REM 23609-23671
6005 PRINT "PAPER 1,"
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST,
6100 LET I$=INKEY$ IF I$="" THEN
N GO TO 6100
6200 IF I$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF I$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF I$="L" THEN GO TO 5000
6225 IF I$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF I$="D" THEN GO TO 5000
6250 GO TO 6100
7000 REM 23671
7001 PRINT "PAPER 2, INK 7,"
FUENTE (F) OBJETO (O) RETURN (R)
7002 PRASE 0 IF INKEY$(F) AND
INKEY$(O) AND INKEY$(R) THEN
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$(F) THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$(R) THEN CLS GO
TO 6000
7005 REM 23671
7006 IF 0 THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE 1
7010 LET A$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+A$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
N$ IF N$="" OR LEN N$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE N$ DATA A$
7025 PRINT "PAPER 1," DES
ER VERIFICAR (S/N)
0 IF INKEY$(S) THEN PRINT "P
INK 7, PAPER 2," RECOMBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY - VERIFY N$ DA
TA A$(1) CLS PRINT "CÓDIGO FUE
NTE " N$ PRASE 200
7030 LET A$=A$10 TO 1 CLS
7040 GO TO 6000
7050 REM 23671
7055 INPUT PAPER 3, INK 7, "DIREC
CION " D$, PAPER 3, INK 7, "N.BYT
ES " N$
7060 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
N$ IF N$="" OR LEN N$>10 THEN
GO TO 7060
7070 SAVE A$CODE D$,N$ DES
ER VERIFICAR (S/N)
0 IF INKEY$(S) THEN PRINT "P
INK 7, PAPER 2," RECOMBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY - VERIFY A$CODE
E D$,N$ CLS PRINT "CÓDIGO OBJ
ETO " A$ PRASE 200
7080 REM 23671
7085 CLS
7090 GO TO 5000
7500 REM 23671
7505 IF A$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS FOR N=1 TO (LEN A$) S
TEP 20
7510 PRINT A$(N) TO N+19; " ",CHR
$(13), "LINE " INT (N/20)+1
7520 NEXT N GO TO 6000
8000 REM 23671
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
N$
8020 LOAD N$ DATA A$
8025 RANDOMIZE USR 23290
8030 LET I:=CODE A$(1)+256+CODE
A$(2) LET A$=A$(3 TO 1)
8035 CLS PRINT AT 10,5,"Utiliza
Linea: " (1-1,AT 11,5,"Comenzar
FOR " I
8040 GO TO 6000
8050 REM 23671
8055 IF A$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION " D$, CLS
9006 IF D$ PEEK 23653+256+PEEK 2
3654 OR D$+LEN A$>21+6300 THEN
PRINT FLASH 1,AT 5,5,"ESPACIO D
E TRABAJO" FOR N=1 TO 200 NEXT
N CLS GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLC
AND EN MEMORIA" PRINT AT 7,5,"
DIRECCION (1-1,AT 11,5,"Comenzar
9008 PRINT AT 11,4,""ENTER" ",AT
11,7,""ENTER" "
9010 FOR N=1 TO (LEN A$) STEP 2
9015 POKE D$,VAL A$(N)+16+VAL A$
(N+1) LET D$=D$+1
9016 PRINT AT 11,12,INT (LEN A$/
2+1); "
9020 NEXT N CLS PRINT AT 10,5
FLASH 1,""CÓDIGO CARGADO" " FO
R A=1 TO 100 NEXT N CLS GO T
O 6000
9500 REM 23671
9501 CLS PRINT "CARGADOR" LIN
E 1 PRINT "0," RECOMBINE LA CINTA
PARA VERIFICAR - VERIFY "CARGAD
OR" RUN

```

COMPUTERS SERVICE

Menéndez Pelayo, 16 - Tel.: 257 12 41

08012 BARCELONA

TRANSFORME UD. MISMO SU ZX SPECTRUM
A ZX SPECTRUM PLUS POR 8.500 PTAS.

ADQUIERA SU ORDENADOR DONDE QUIERA

Nuestro servicio de asistencia técnica, experto en computers, garantiza la puesta en marcha de cualquier aparato estropeado.

Nosotros lo reparamos y GARANTIZAMOS la reparación durante un mes.

SINCLAIR (SPECTRUM)

AMSTRAD

COMMODORE

NUEVO

A LOS SERVICIOS DE REPARACION

tenemos a su disposición todas las piezas y recambios

ULA
C-PU
PCF 1306 P
Transist ZTX
LM 1889
MEMBRANAS, etc.

para los siguientes aparatos:

SINCLAIR
ZX SPECTRUM
SPECTRUM PLUS



ENVIAMOS CONTRA REEMBOLSO

Prende fuego a tu Ordenador con...

SE UN GRAN COLOSO Y SALVALOS DE LAS LLAMAS
 ¡FIRE TRAP QUEMA!



EL Nº 1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR.



¡FIRE TRAP QUEMA!

ELECTRIC DREAMS
 SOFTWARE

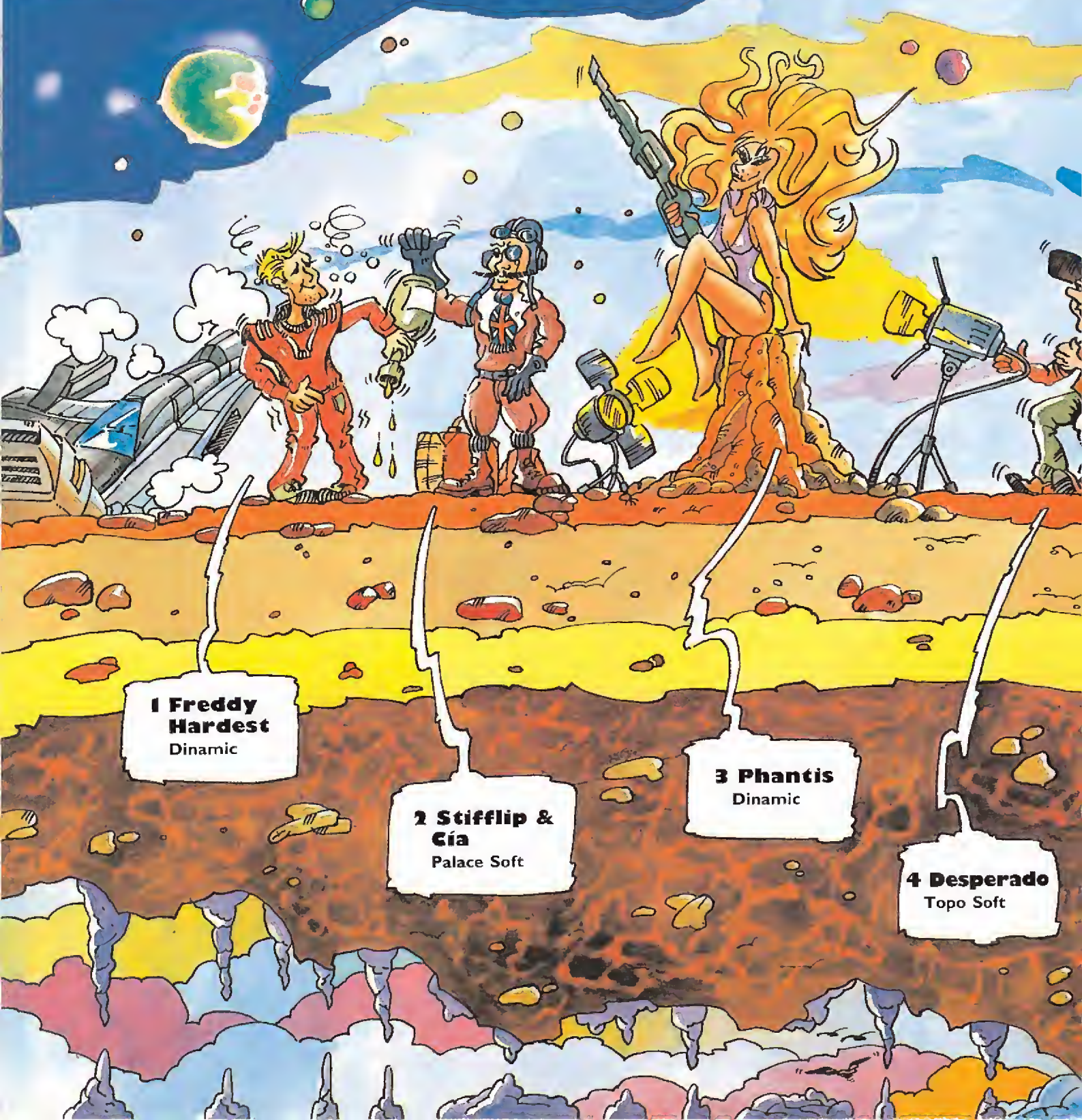


EL Nº 1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR.

LA MEJOR SIMULACION JAMAS VISTA. DE SEGA.

Disponibles con:
 COMMODORE
 SPECTRUM (carta y disco)
 AMSTRAD

Los Recomendados



**1 Freddy
Hardest**
Dinamic

**2 Stiffflip &
Cía**
Palace Soft

3 Phantis
Dinamic

4 Desperado
Topo Soft



ESTRUEO

ESTUCHE DE DOS CINTAS

★ AMSTRAD DISCO 2.250 pts.

¡¡ LO MEJOR POR 1.2

ARMY MOVES



DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID 29-1. 28008
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04. PEDIDOS CONTRA REE

Vive la
AVENTURA
con

PRP
Software



• **CATÁLOGO DE ÉXITOS** •



LOS JUEGOS
DEL FUTURO
HOY

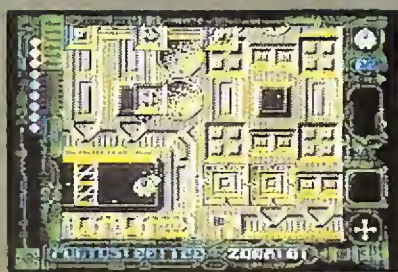
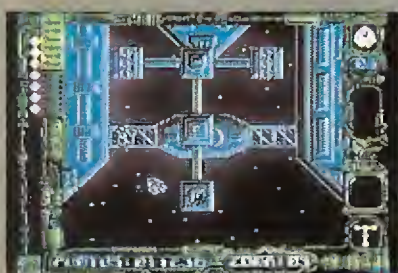
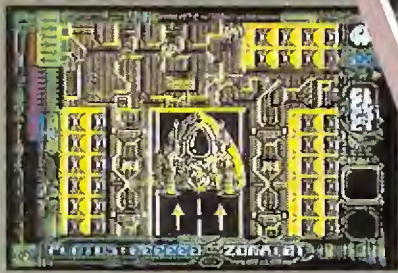


M

ás de 1.000 horas de trabajo
estos programas. Efectos que
de ver en un juego de ordenador
a tope, las posibilidades técnicas
conseguir sacar sus máximas

Scroll de pantalla a color pixel a
continuo movimiento y sensación
nunca, son solo algunas de las que
encontrar en "DESPERADO"

¡LO DEMÁS SON JUEGOS!



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM

SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

SOFT
JUEGOS
FUTURO,
HOY

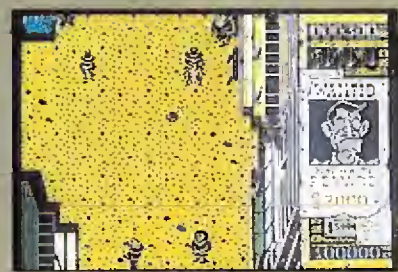
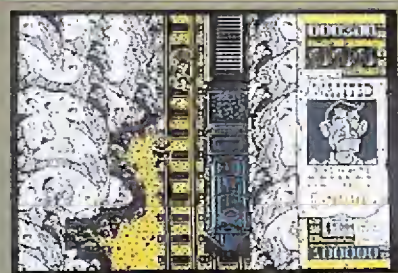


han sido necesarias para desarrollar
hasta ahora parecían imposibles
lor, se han logrado estudiando,
nicas de cada máquina, para
máximas prestaciones.

pixel, cuatro planos de fondo en
de profundidad como no has visto
grandes diferencias que vas a
"ADO" y "STARDUST"...

JUEGOS DE NIÑOS!

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



DESPERADO

La gran aventura del Oeste que estabas esperando. La estación, el gran cañón, el río, el poblado... Serán escenarios en los que tendrás que demostrar el manejo de tus "COLTS".

Un juego que tendrás que verlo para creerlo.

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX.



STARDUST

Un auténtico alarde de técnica se ha desarrollado en este juego para que, cuando lo juegues en tu ordenador, puedas jugar con la mejor aventura espacial que jamás hayas visto.

Cuatro planos de fondo en continuo movimiento y una sensación de profundidad increíble, son solo algunas de las grandes diferencias que vas a encontrar en "STARDUST".

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX.



SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbrete con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Eres capaz de asumir la responsabilidad de pelear con una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



SPIRITS

Si te asusta la magia negra, no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbrete con su nueva técnica de seguimiento múltiple. La magia de Spirits te atrapará sin remedio.

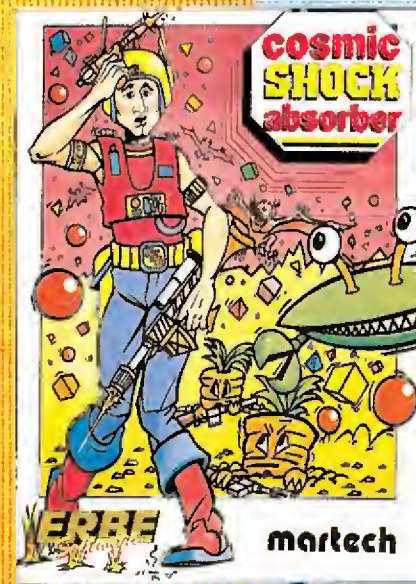
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



CATCH 23

El laboratorio de desarrollo CK23 es el lugar de investigación militar más protegido de la Tierra. Escondido en algún lugar de una montañosa y ahora desierta isla, se encuentra rodeado por campos de minas, vallas electrificadas y cámaras de vigilancia, además de patrullas y conquejas de alerta. Tu misión es llegar al centro del complejo. ¿Serás capaz?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



COSMIC SHOCK ABSORBER

No has visto la película, ni tampoco hay serie de T.V., tampoco has leído el libro. Ninguna es una conversión de un juego de las máquinas... pero es, con toda seguridad, el juego más divertido y emocionante que puedas comprar.

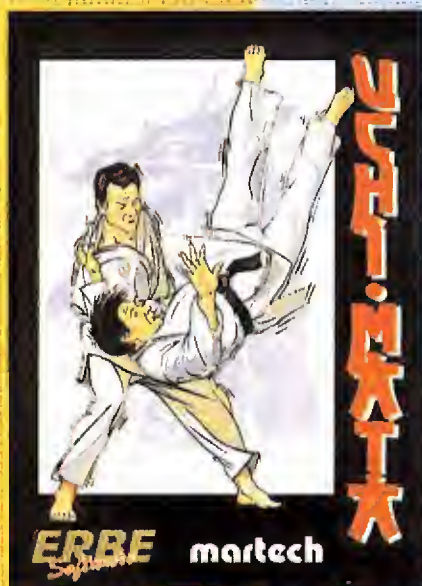
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX.



NEMESIS THE WARLOCK

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Ter-might, Nemesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando durante todo el camino. Para protegerse, Torquemada envía oleadas de sus enfervorizados seguidores, los Terminators.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



UCHI-MATA

Basado en el judo, "Uchi-Mata" es, probablemente, el más avanzado y completo de los simuladores de artes marciales existentes. El juego ha sido diseñado bajo el asesoramiento de Brian Jacks, cinturón negro, 7.º Dan, cuatro veces campeón de Europa y Medalla Olímpica, uno de los mejores luchadores de judo del mundo.

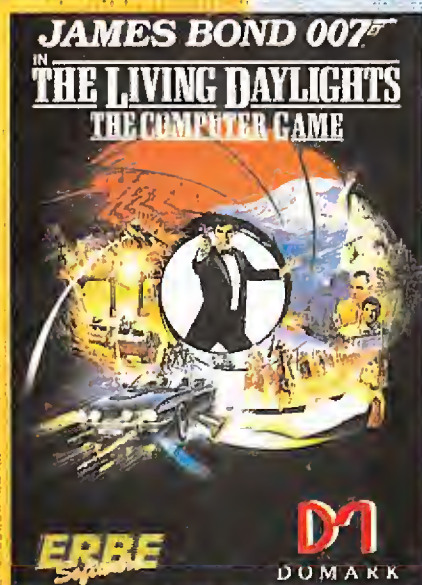
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



MEGA-APOCALIPSIS

Según vas avanzando en tu maravillosa nave, estás que no te lo crees. Vas a increíble velocidad, haciendo explotar los cometas en millones de trozos parpadeantes. En el cielo están misiles, motores, propulsores, defensas y vidas extras. Pero, ¿qué pasa ahora? Hay otro tipo intentando recoger también esos objetos. Tus defensas son demasiado fuertes... ¡Horror!

COMMODORE



ALTA TENSION (JAMES BOND)

La última película de James Bond llevada a tu ordenador. Un juego en el que tomarás el papel de James Bond y vivirás sus aventuras, desde Gibraltar a Afghanistan, enfrentándote a los agentes de la K.G.B. o de las SAS.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



STAR WARS

¡¡Qué la fuerza esté contigo!! Seguro que la vas a necesitar a la hora de cargar este juego. "La guerra de las galaxias" es la película que hizo historia, ahora en la pantalla de tu ordenador.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



SABOTEUR II

Si te gustó Saboteur, prepárate a vivir nuevas aventuras con SABOTEUR II (El segundo engador), en donde la hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Si no, ella y tú podéis evitarlo!!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE

ERBE
Software

presenta

THE
REKOBATES

RENEGADE

WAKO
RUIE

FEAR

JOVES

G. NNA
NICK
YUR

TAITO
COIN-OP

SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

Licensed from © Taito Corp., 1986
Programmed for Amstrad Spectrum
Commodore by Imagine Software.

Vivir en el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero ¡cuidado! siempre hay tiempo para morir. Desde los suburbios de la ciudad a los "ghettos" de los sin ley, siempre encontrarás a los discípulos del diablo, cuya misión es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su territorio. El Renegado.

Una conversión del gran éxito de Taito en las máquinas recreativas ahora para tu ordenador, con todas las características del juego original.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE, C/ISTA, ENGRACIA, 17. 28010 MADRID. TELEF. (91) 147 34 10.
DELEGACION BARCELONA: C/ VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.

The name
of the game

PLATOON



PLATOON

La tensión es insoportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de VIETNAM intentando eludir las trampas y emboscadas. Camina en silencio mientras te aproximas a la aldea, donde, con toda seguridad, esperarás tu llegada para darte la "bienvenida". PLATOON, un juego con sorprendentes efectos e impresionantes gráficos.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MAD BALLS

Auténticos malabares tendrás que hacer para controlar y esquivar a estos terribles elementos. MAD BALLS es auténtica micro-ranía. ¿Juego más loco del planeta?

¿Cómo estás de reflejos?

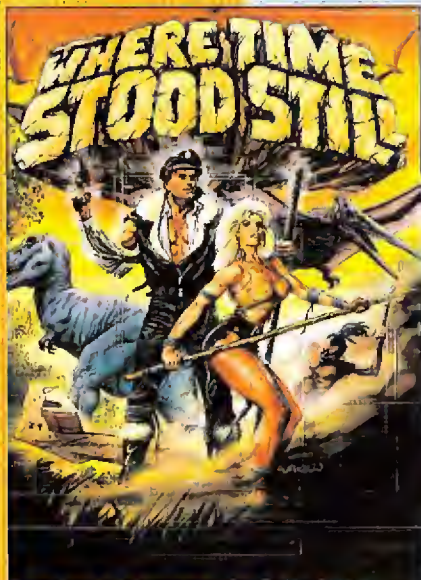
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



ATHENA

El gran éxito de las máquinas recreativas. Destruye al hombre-monstruo hasta el fin del mundo. Combate a través de siete mundos distintos: el de los bosques, de los cielos, de las nubes, de las cavernas, de los laberintos, del fin del mundo y hasta el mismísimo infierno.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



WHERE TIME STOOD STILL

Tu avioneta se estrelló; estás vivo... pero, ¿dónde? ¿cuándo? Pronto tendrás una idea cuando te encuentres defendiéndote de los ataques de un dinosaurio.

Tendrás que aprender a sobrevivir en un mundo nunca pisado por el hombre, un mundo millones de años más joven que hoy.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM / PC y COMPATIBLES



VICTORY ROAD

Comienza en la autopista hacia el cielo; continúa tu camino a través de las tumbas de los que te precedieron. Trampas y teletransportadores te llevarán a antiguos edificios, y bajo lagos y océanos seguirá tu lucha. Acción y emoción durante horas en un juego sorprendente.

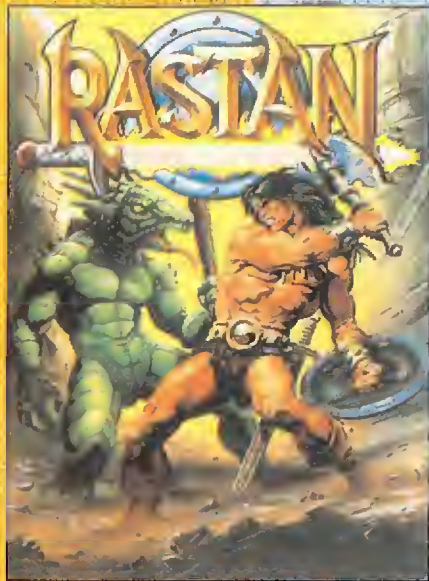
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



PSYCHO SOLDIER

Athena no ha dicho su última palabra. Psycho Soldier es otro mundo en donde la acción continúa. Una sorpresa que no puedes perderte, un gran juego hecho para número 1.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



RASTAN

Tierras que producen leyendas de hombres esclavizados por el Dragón, están en el reino de RASTAN, el rey de los guerreros. Los guardianes de la tierra maldita temen a su hijo, que despidió fuego, y su hacha, que maneja con increíble rapidez.

¿Quieres ayudarlo?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
COMMODORE

ULTIMA HORA

MACHT DAY II

Más acción, más movimiento. Escrito por Jon Ritman, autor del legendario MACHT DAY, aparece MACHT DAY II, el último (y mejor) juego de fútbol.

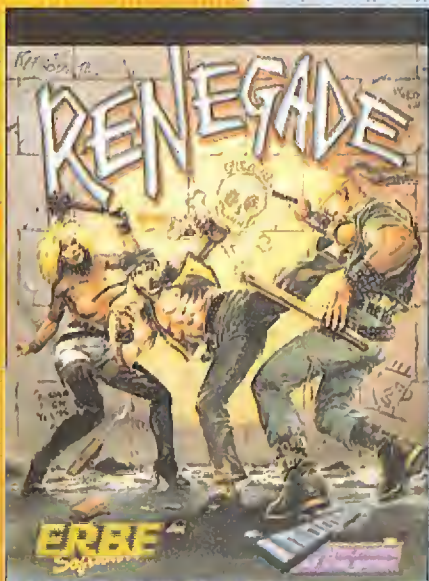
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
COMMODORE



TAI-PAN

TAI-PAN es la sensacional historia de un hombre y una isla. Conviértete en Dirk Steden, un pirata, un ladrón, y alcanza las mayores riquezas y poderes que puedas imaginar. Entra en un mundo de sangre, traición, conspiración... Un sorprendente juego.

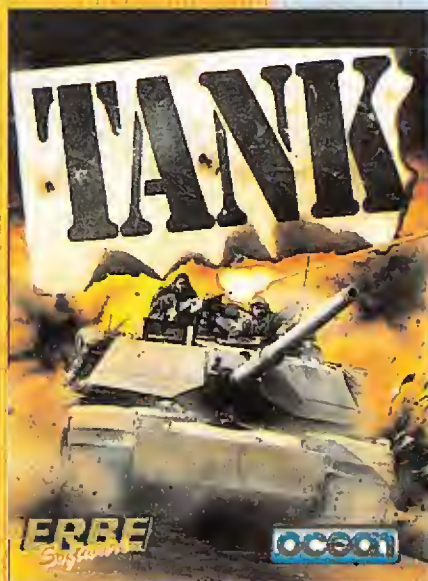
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
MSX / ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



RENEGADE

Vivir al filo de la navaja significa no tener tiempo para pensar ni para descansar, pero cuidado..., ¡siempre hay tiempo para morir! Tú, el RENEGADO, conoces bien los bajos fondos y, por eso, eres el único que te atreves a adentrarte en sus oscuras y peligrosas calles.

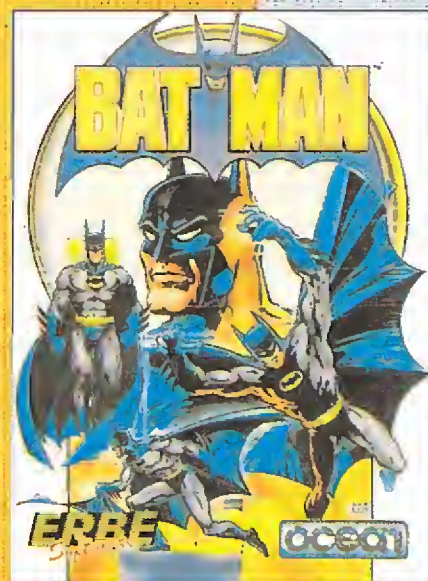
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
COMMODORE



TANK

Llega a la playa, sube a tu tanque, arranca los motores y... ¡en marcha! Cruza los ríos por los puentes, ten cuidado con los campos de minas y la infantería enemiga, vigila los emplazamientos antitanques en las vías férreas. Usa las metralletas contra la infantería, y los cañones contra los tanques y submarinos enemigos, en un juego en el que la acción no tiene final.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
COMMODORE / ATARI-ST



BAT-MAN

El legendario personaje del "comic", en una aventura exclusiva para tu ordenador. Batibotas. Batinave. Baticapá...

... Todo forma parte de este juego, que ya es uno de los más vendidos de la historia.

AMSTRAD / PCW-8256

TANK



SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE.
NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

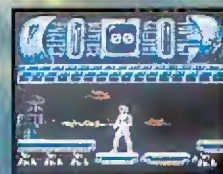
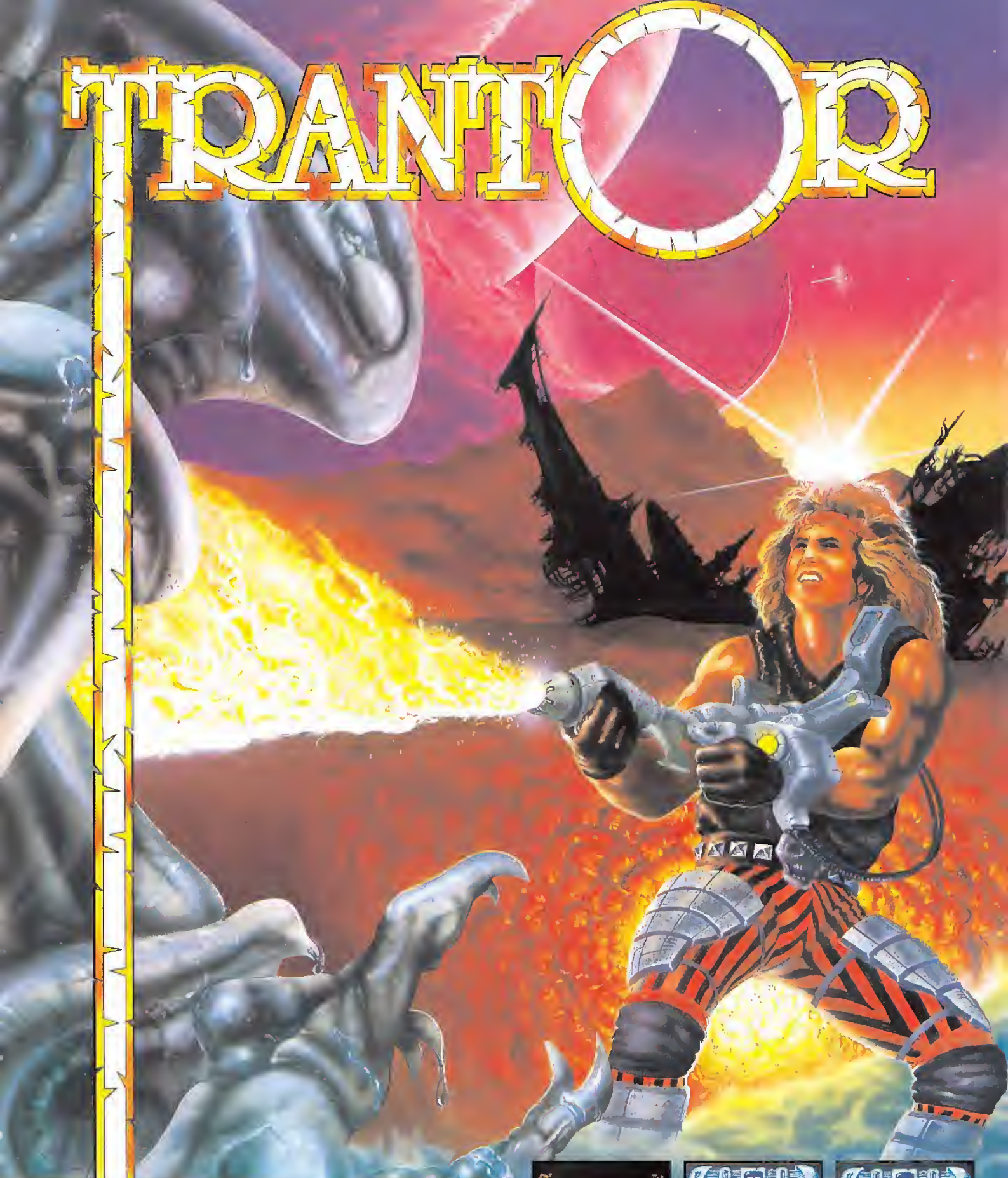
ERBE
Software

ocean

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

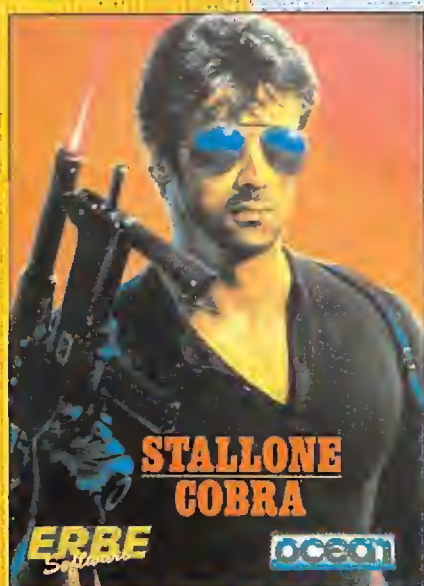
TRANTOR



Distribuidor Exclusivo para España:

ERBE SOFTWARE C/. Núñez Morgado, 11. 28036 MADRID Tel.: (91) 314 18 04

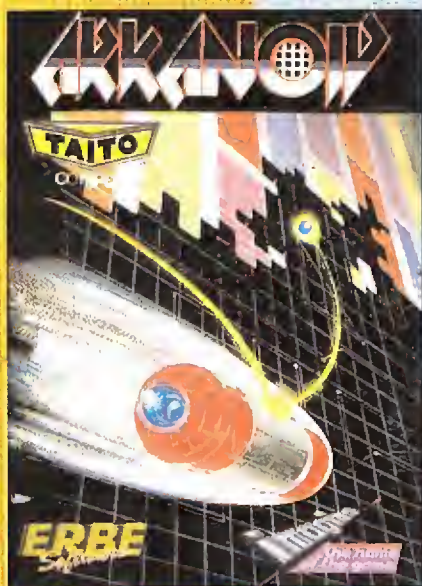
probe



COBRA

Por primera vez, un juego supera al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos, superiores incluso, a los del "Green Beret". El crimen es una enfermedad... ¿tú el remedio.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



ARKANOID

El mayor éxito del momento. Un juego que no va de naves, ni de luchas, ni de guerras, solo de habilidad y reflejos. Arkanoid es el juego en el que la rapidez es tu reto.

IBM/PC y COMPATIBLES / ATARI-ST.



GREAT ESCAPE

Alemania, 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. La victoria está todavía lejos y tu deber es escapar, pero no te resultará fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar del campamento con vida.

IBM/PC y COMPATIBLES.



HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego, mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.

... Un juego que no puedes perderlo.

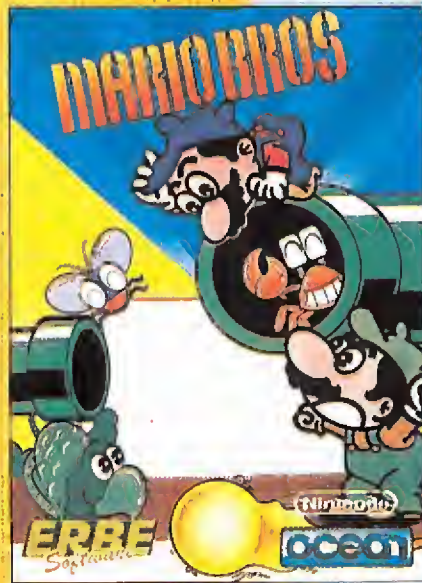
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
PCW-B256 / IBM/PC y COMPATIBLES



MAG-MAX

En los últimos días, antes del colapso final, lo que quedaba de la Humanidad se dio cuenta de que su desaparición era inevitable. Las hordas mecanoides de una lejana galaxia habían destruido la civilización en una serie de ataques brutales, dejando una estela de muerte y devastación. Al mismo tiempo, sin embargo, los Scirmps estaban terminando la fabricación de un prototipo de robot-centurión: Mag-Max.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MARIO BROS.

El más divertido juego de las máquinas recreativas. Habilidad, reflejos y rapidez sin fin van a ser necesarias para poder ayudar a los hermanos Mario en sus "chapuzas". ¿Eres capaz?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



MUTANTS

Si piensas que con el arsenal que llevas de bombas, minas y misiles en tu nave espacial «Rainbow Warrior» puedes acabar con todos los «Mutantes», estás equivocado. Tendrás que construir tu arma final para destruirlos, pero, mientras tanto ellos atacan y atacan.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



NIGHTMARE RALLY

Preparate para el más duro de todos los Rallies. Todas tus facultades de buen piloto van a ser puestas a prueba. Diferentes tipos de terreno, cada vez más difíciles, se juntan con condiciones climatológicas adversas (nieve, lluvia, hielo y niebla), haciendo cada vez más difícil la conducción hasta convertirla en una auténtica pesadilla.

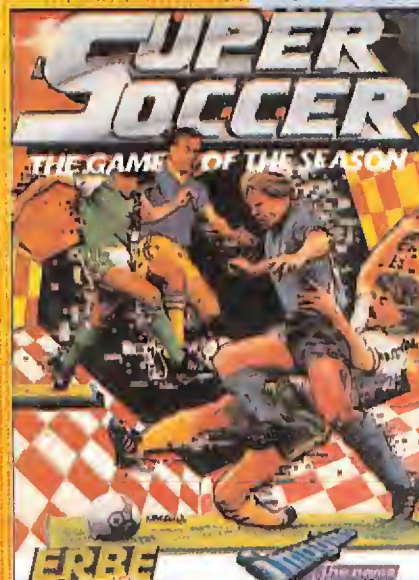
SPECTRUM



SLAP FIGHT

De las máquinas recreativas nos llega «Slap Fight». Vive un combate interplanetario donde sentirás correr la velocidad por tus uñas. Un realismo tal de gráficos que te será imposible dejar de jugar. Diversión a tope... Suerte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST.



SUPER SOCCER

Creemos que es el mejor juego de fútbol existente. Conviértete en Maradona. Con Super Soccer podrás driblar, pasar y hasta «picar» de cabeza. Pero, lo que hace este juego diferente es el control que tienes sobre el balón, pudiendo controlar la fuerza y efecto de cada «chut».

SPECTRUM



TERRA CRESTA

La crítica ha dicho: "Es el mejor juego de naves espaciales que hemos visto en los últimos meses. El deslizamiento de las naves en la pantalla es sorprendente, así como la rapidez de reacción. Si te gustan los programas de acción, Terra Cresta es tu juego." (CRASH, Febrero 1987.)

SPECTRUM



THEY SOLD A MILLION 3

Fighter Pilot, Rambo, Kung Fu Master y Cazafantasmas son los cuatro juegos que lleva esta recopilación... ¡Y al precio de uno!

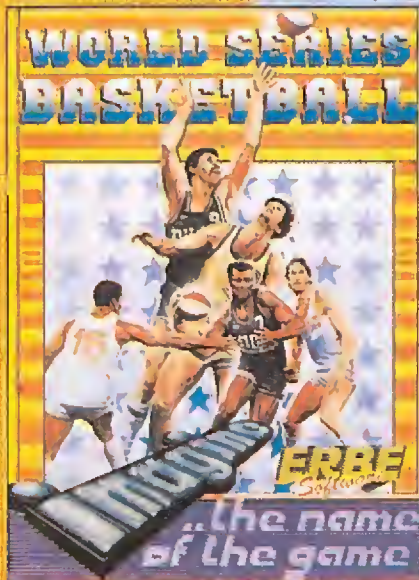
AMSTRAD-DISCO



TOP-GUN

Top-Gun te coloca en la cabina de un TOMCAT F-14. Gráficos vectoriales y la pantalla dividida permiten a 1 ó 2 jugadores luchar entre ellos o contra el ordenador. Tus armas en este combate, no apto para cardíacos, son misiles guiados por el calor y una ametralladora de 20 mm.

ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



WORLD SERIES BASKETBALL

Fantásticos gráficos tridimensionales. Cinco jugadores por equipo. Diferentes opciones de color y dificultad de juego. Para jugar contra el ordenador u otro jugador. Con todas las reglas de juego: Personales, Rebotes, etc.

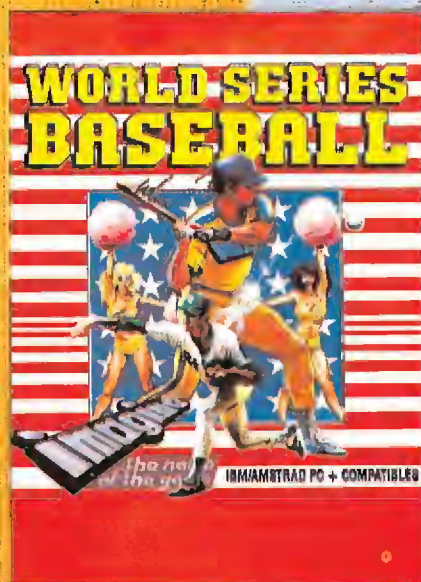
SPECTRUM



WIZBALL

Convértete en el Hechicero y conquista a los Seres Multicolores. Pon a punto tus poderes mágicos y vuela a los planetas de una nueva galaxia. WIZBALL es un juego fascinante con gráficos sorprendentes y acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



BASEBALL

Convértete en la estrella de este popular deporte americano con un juego que casi te hará sentir el calor de los graderíos. Una simulación perfecta de base que tendrás que tener dotes de jugador y de estrategia.

IBM/PC y COMPATIBLES



EXOLON

Si creías haber visto todo en video aventuras, espera a ver EXOLON. Las críticas de este juego han sido unánimes: declarado «Clásico» por Sinclair User, «Mega-Game» por Your Sinclair, «Master Game» por Amstrad Action, «Hit» por Computer & Video Games... ¿puedes perdértelo?

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



GUNRUNNER

GUNRUNNER es el último héroe. Mientras quede una gota de sangre en sus venas luchará por salvar el planeta al que pertenece. Si te atreves a ayudarlo, necesitarás ser rápido de reflejos, tener nervios de acero y conservar la calma ante cualquier circunstancia... ¿Podrás hacerlo?

SPECTRUM

rana rama



RANA RAMA

La historia de un mago convertido en RANA. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva a su apariencia humana. La revista "Mikromania" ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que precisas para pasarlo es miedo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST

TWIN DISK SIMULATION!!



SOUTHERN BELLE / HEATHROW TRAFIC CONTROLLER

Dos grandes simuladores para que te conviertas en el conductor de una máquina de tren a vapor o en el controlador de tráfico aéreo de uno de los más importantes aeropuertos del mundo... Lo que prefieras.

AMSTRAD / PCW-8256



ZYNAPS

Entra en el mundo de las naves espaciales con el mejor juego. Zynaps te ofrece más de 450 pantallas de acción interestelar en donde encontrarás tormentas de asteroides, alienígenas traidores, cohetes y multitud de ingenios voladores que tendrás que destruir.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE

Astérix Y EL CAIDERO MAGICO



ASTERIX

Es el año 50 antes de Cristo. Toda La Galla está ocupada por los romanos. Bueno, no del todo... un pequeño pueblo de fieros Celos se defiende aún de los invasores. Por fin puedes disfrutar de las aventuras de Astérix, Obélix, Panoramix e Idéfix en tu ordenador y luchar contra los romanos en esta fabulosa aventura.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE

BAZOOKA BILL



BAZOOKA BILL

Un personaje entrepado en los escritos de Tierra, Mar y Aire. Su preparación ha sido completísima y su habilidad para pilotar aviones, usar su "Bazooka" le ha hecho ser elegido para la misión más importante de su vida. Armado hasta los dientes y dispuesto tanto a luchar como a cooperar como a tripular su caza o disparar su bazooka, está esperando recibir tus órdenes.

SPECTRUM

INSPECTOR GADGET



INSPECTOR GADGET

Un juego de acción en que, como Inspector Gadget, tendrás que detener a los agentes de MAD. Necesitarás usar todas tus armas (gadget-manos, gadgeto-patines, gadgeto-piernas, gadgeto-helicóptero y un montón de gadgetomías más) en esta divertida aventura.

SPECTRUM

La acción hecha realidad

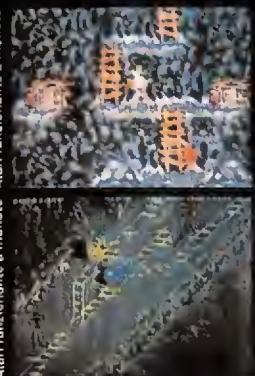
INDIANA JONES

and the

TEMPLE OF DOOM™



Atari funcionando a monedero Atari funcionando a monedero



El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarlo a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

ERBE
Software

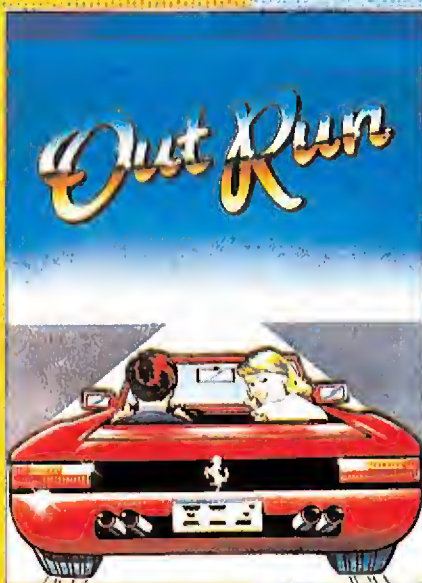
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELÉF. (93) 253 55 60.

ATARI®
GAMES

COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST



OUT RUN

¡¡Sí!! Este es el juego que estabas deseando tener. El auténtico que seguro has visto en las máquinas, el del Ferrari Testarossa que va a una velocidad de vértigo por las autopistas desafiando curvas y rasantes... ¡¡Abrochate el cinturón!!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarlo a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



SOLOMON'S KEY

Vuelve a la época remota y al lugar donde brillaba oculto el mítico tesoro del rey Salomón. En el laberinto de misteriosas habitaciones, esta la llave que te acercará a riquezas fabulosas. Entre columnas de piedra y peligros escondidos se encuentran las míticas criaturas que pueden prolongar tu vida para que consigas el objetivo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



RYGAR

Millones de años han pasado desde la creación de la Tierra. Muchos han sido sus dominadores, pero el tiempo fue destruyendo a todos... ahora un nuevo dominador reina el mundo: Rygar, el guerrero legendario. Un luchador que sólo respeta una ley, la del combate.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



GAUNTLET II

La continuación de GAUNTLET. El juego que fue el mayor éxito de todos los tiempos: adictivo, emocionante y con tantos nuevos efectos que hacen de él un programa totalmente nuevo. GAUNTLET II tiene más de 100 niveles de continua acción que te mantendrán a tensión constante.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



INFILTRATOR II

Sube a bordo de Infiltrator II y experimenta tres nuevas y peligrosas misiones para que no se te aniquilen los reflejos. Neutraliza la composición de un gas mortal, desactiva las bombas de neutrones enemigas y enfrentate finalmente con el mismo jefe de los rebeldes... Para que no te aburras.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE

BUENAS NOTICIAS

LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO



2.250 PTS.

L.V.A. INCLUIDO



PRIMER LANZAMIENTO

COMPRALOS A PARES

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL.
PÍDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

FREDDY HARDEST

FICHA TECNICA

- Dominio de los artes marciales: atada - Punetazo - Protección.
- Turbo-Laser de larga atmosférica.
- Faltas controlable en altura y dirección.
- 20 Pantallas de Multiscroll.
- 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
- 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
- Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
- 5 Especies de animales hostiles.
- 3 Tipos de Androides asesinos.

FX DOBLE CARGA

Significa dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima adictividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.



SPECTRUM



COMMODORE



AMSTRAD CPC



MSX

FREDDY HARDEST, agente secreto y refutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nove avenida. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un coza.

FREDDY, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su Laser...

FREDDY, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.

DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.

875

CHARLIE CHAPLIN



CHARLIE CHAPLIN

Un concepto totalmente nuevo en juegos. Esta es tu oportunidad para convertirte en director de una película y producir las más grandes comedias protagonizadas por CHARLIE CHAPLIN. Puedes elegir el guión, las escenas, los personajes... crear, editar y ver tu propia película de CHARLOT.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
COMMODORE / ATARI-ST.



720°

La maniobra más difícil de conseguir en monopatín es el giro de 720°. Tú tomas el papel de un jugador que quiere ser el número 1 en ese deporte, para ello vas a tener que participar en un campeonato con un montón de pruebas, la última, la de 720°.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
COMMODORE.

IMPOSSIBLE MISSION II



IMPOSSIBLE MISSION II

Todos los ingredientes que hicieron de IMPOSSIBLE MISSION un clásico han sido aumentados y mejorados en esta segunda parte. Tu viejo rival, ELVIN, ha vuelto.

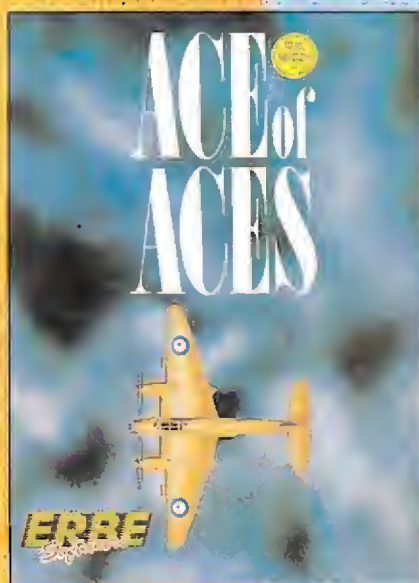
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
IBM/PC y COMPATIBLES.



10TH FRAME

Se trata de un simulador del juego de bolos, hecho con tal profesionalidad, atención al detalle y al movimiento que te hará creer que estás metido en una bolera. Varios niveles de juego, auténtica sensación de perspectiva, la habilidad de calcular los "efectos" y de crear ligas de varios equipos hacen de 10TH FRAME un simulador apto para toda la familia.

MSX.



ACE OF ACES

Métete en la cabina de uno de esos "mosquitos" que combatieron en la II Guerra Mundial. Coge los mandos, escoge tus armas y llena los depósitos de combustible. Para convertirte en un As de Ases, has de finalizar tu misión con éxito.

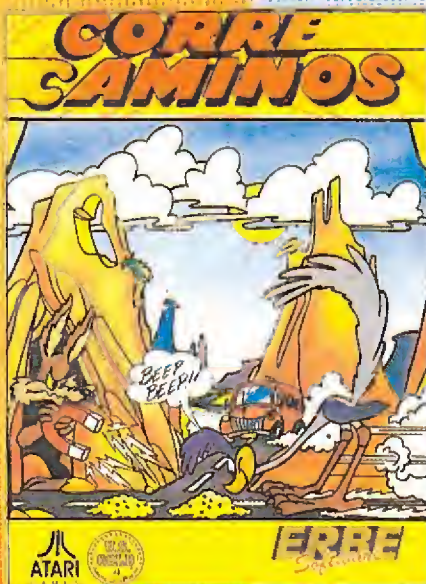
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / MSX.
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



BUBBLER

¿Podrás taponar la botella que encierra a los malvados geniecillos? Evita que se escapen recogiendo los corchos que encontrarás mientras atraviesas el mundo subterráneo. Cuanto antes lo consigas, antes pasarás a la siguiente etapa. BUBBLER es el nuevo juego de Ultimate, que se juega en tres dimensiones y que presenta las técnicas más avanzadas de programación.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX.



CORRECAMINOS

Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos.

Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Corre Caminos, en un juego todo acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el Cañon del Colorado, siguiendo el rastro del alipiste que tanto te gusta. Pero... ¡ojito con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarte y poder comer su plato favorito... Corre Caminos con patitas fritas.

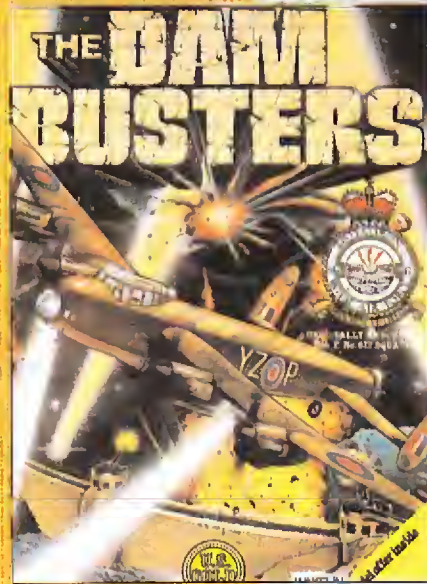
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



CYBERUN

En los oscuros confines de la Nebula Anoebusse encuentra una serie solitaria de estrellas y planetas, el Sistema Beta Gamma. Un denso grupo de estrellas oscuras absolutamente único en el Universo. Muchos años y muchas vidas ha costado construir la Nave de Cristal capaz de recorrerlas... Tú eres su piloto.

MSX



DAMBUSTERS

Revive la misión que llevó a unos cuantos valientes pilotos de la R.A.F. a destruir la presa que proporcionaba la energía a las fábricas de armamento alemanas. Un auténtico record de ventas por su mezcla de simulación, acción y estrategia.

MSX



EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Lejano Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asalta al tren, lucha sobre los vaqueros, cabalga sobre tu rápido caballo... Express Raider lo tiene todo.

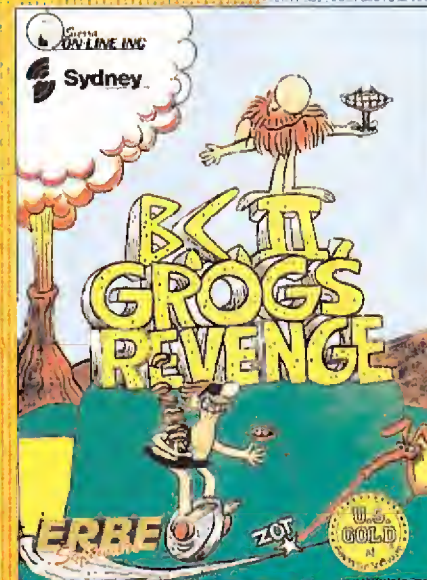
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



GOONIES

El objetivo de los Goonies es encontrar la nave pirata de «Willy el Tuerto». Debes colaborar con la pandilla para rescatar el tesoro y salvar a sus familias del saqueo. Los hermanos Fratelli (temibles asesinos) tratarán a toda costa de impedirlo, pero no sólo son ellos a los que te habrás de enfrentar; también tendrás que hacerle a calaveras volantes, murciélagos asesinos, arenas movedizas y un pulpo gigante que se une a los peligros que encontraras en tu camino. En resumen, «Goonies» pondrá en tu ordenador toda la emoción de la mejor película de aventuras de Steven Spielberg.

SPECTRUM / AMSTRAD



GROG'S REVENGE

Un programa que te transporta a la prehistoria, con un simpático troglodita que acaba de descubrir la piedra-bici. Tendrás que hacer mil y una penurias a través de los abismos y las cavernas de aquella remota época. ¡¡Gráficos y movimientos fantásticos!!

MSX



INFILTRATOR

El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hayas visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.

IBM/PC Y COMPATIBLES.



LEADER BOARD

Bienvenido al maravilloso mundo del Golf profesional con LEADER BOARD. Con unos sorprendentes gráficos en 3D, los jugadores se enfrentarán a distintos campos de Golf de 18 hoyos cada uno, en los que necesitarán de toda su concentración, estrategia y control para terminar el recorrido bajo par.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / ATARI
AMSTRAD PCW/8256



MARTIANIDS

El último juego de la superprestigiosa compañía ULTIMATE. Es una aventura interestelar que se desarrolla en una nave-robot enviada por la NEBULA ORION para encontrar nuevas formas de vida en su galaxia. MARKON es la computadora que la guía, y tú, su guardián.

MSX.



METRO CROSS

De los mismos autores de Gauntlet y Paper Boy aquí está Metrocross, una loca carrera sobre patines en la que el tiempo y los obstáculos son tus mayores enemigos.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI



PENTAGRAM

Toda la magia de los juegos de Ultimate en una aventura en la que la acción y los reflejos serán básicos, para que puedas recorrer todas las pantallas que con unos gráficos excepcionales aparecerán cuando cargues este juego en tu ordenador.

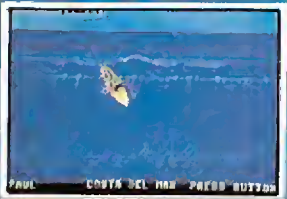
MSX.



TAG-TEAM WRESTLING

Dos fantásticos juegos, uno de lucha libre americana y otro de karate en esta cassette. Temple tus músculos y pon alerta tus reflejos; te aseguramos que vas a necesitarlos para vencer a tus oponentes.

IBM/PC Y COMPATIBLES.



EPYX®

CA
★ ★ ★

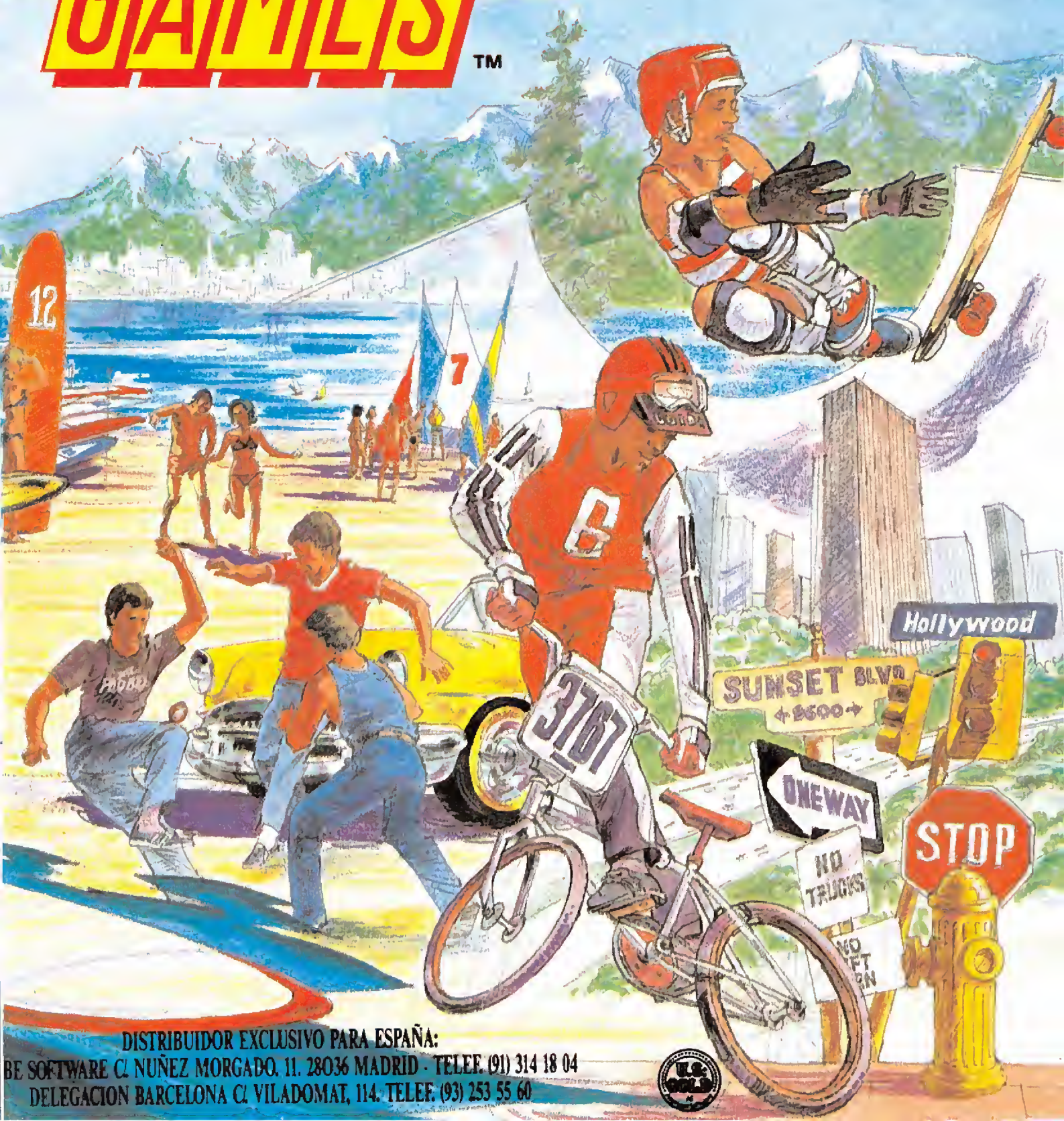


California

EPRE
Software

GAMES

TM



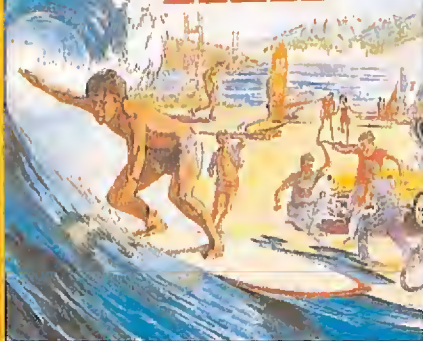
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

BE SOFTWARE C/ NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60



California GAMES



CALIFORNIA GAMES

Toda la diversión y emoción de la costa oeste americana en este superjuego de EPYX. Surf, Skateboard, Disco-volador, Bici-cross... Son algunos de los deportes en los que puedes competir bajo el sol de California.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX / IBM/PC y COMPATIBLES.

WORLD GAMES from EPYX™



WORLD GAMES

En WORLD GAMES vas a viajar a través del mundo para demostrar que eres el mejor. Competirás en ocho de los más famosos deportes: ski en Chamonix, rodeo desde los acantilados en Acapulco...

¿Te imaginas?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



STREET BASKETBALL

Olvídate de la cancha, de los vestuarios y del árbitro y juega al baloncesto como lo juegan en EE.UU., en la calle. Cualquier sitio es bueno habiendo una canasta. Escoge a tus amigos y forma tu propio equipo, pero... recuerda... en la calle se juega duro.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
MSX / IBM/PC y COMPATIBLES



SUPER CYCLE

SUPER-CYCLE

Si te gustan las motos, no lo dudas, este es tu juego. En ninguno como en SUPER CYCLE podrás sentir toda la emoción y velocidad a bordo de tu máquina de 1.000 cc.

¡Demuestra que eres el mejor piloto!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX

IMPOSSIBLE MISSION



IMPOSSIBLE MISSION

Una leyenda en juegos. Por su sonido, gráficos y movimiento, ha sido calificada como obra maestra.

Dentro de un edificio con multitud de habitaciones tendrás que desactivar el ordenador principal y descubrir...

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE

PITSTOP II

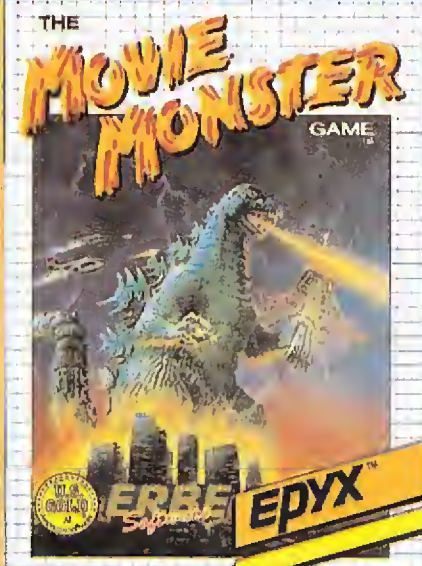


PIT STOP

Un programa de carreras con toda la emoción de los Fórmula 1. Doble pantalla que puedas seguir tanto tus movimientos como los del resto de tus competidores.

Colócate en la parrilla de salida.

COMMODORE



MOVIE MONSTER

Tokyo duerme tranquilo; sus habitantes no sospechan que, tras la prueba atómica realizada dos días antes en el mar, algo monstruoso ha sido despertado de su letargo; luego, todos sabrán su nombre: GODZILLA.

La aventura está servida.

COMMODORE / IBM/PC y COMPATIBLES.



CHAMPIONSHIP WRESTLING

No seas cobarde y participa en el gran combate de lucha libre que va a tener lugar en el COLISEUM.

Los participantes son para asustar a cualquiera: Bestia Parda, Quebranta-huesos, El Niño del Bronx... Pero tú, tranquilo; como mucho tendrán que escayolarte el Joystick.

COMMODORE



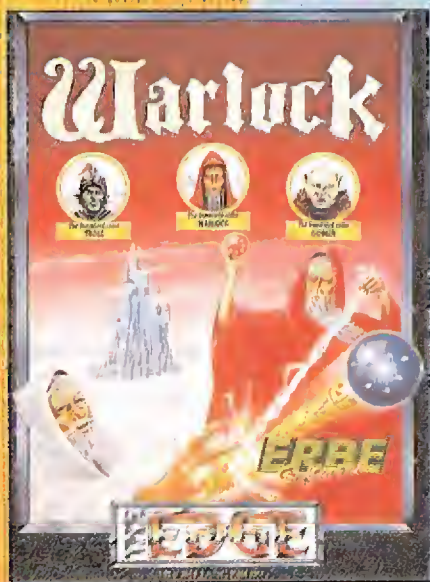
SUB BATTLE SIMULATOR

Esta es tu ocasión para embarcarse en lo que, sin duda, es el más detallado y realista de todos los juegos de guerra.

Como oficial, dirigirás uno de los seis submarinos que navegaron entre 1939 y 1945 por los océanos.

Todo en este simulador está hecho para que tengas la sensación de estar viviendo algo real.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



WARLOCK

Encuentra el "Cristal del Poder" y combate contra dragones, demonios y guerreros hasta encontrar al "Mago Blanco" para la lucha final.

Quizá tengas en tu pantalla los más impresionantes gráficos en 3 dimensiones que hayas visto jamás.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



XECUTOR

Combate sin descanso a los mortales ZEDAR OF ZINX. Pilota tu nave Mark-7 a través del laberinto de sectores alienígenas y busca mayor armamento para ella. Sólo así podrás resistir a tus enemigos.

"XECUTOR" es el juego que ha recibido los dos galardones más prestigiosos en U.R.: "Mega-Game" y "Sinclair Classic".

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



SOLDIER OF LIGHT

Como "Soldado de la Luz" tienes como misión defender el sistema solar de la invasión que prepara la Estrella de la Muerte. Prepárate para atravesar el espacio, los desiertos, los bosques, las zonas volcánicas y bajar al fondo de los mares.

Destruye al enemigo. Es la única vía de la

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



FAIRLIGHT II

Uno de los juegos más aplaudidos por la crítica, "Microhobby" ha dicho de este juego: "Una de las video-aventuras más completas que se puedan encontrar". Todas las pantallas son realmente bonitas y atractivas. En fin, un sobresaliente para el programador. Poco más se puede decir.

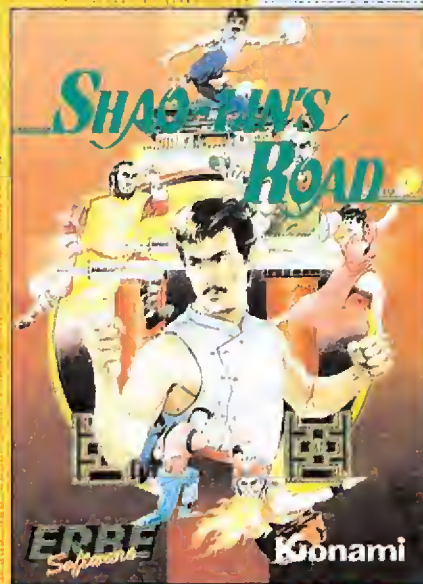
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE
IBM/PC y COMPATIBLES.



SHADOW SKIMMER

Un sorprendente: súper-suave, súper-rápido juego de combate espacial que presenta increíbles pantallas llenas de colorido y acción. ¡No nunca antes habrás experimentado!

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



SHAO LIN'S ROAD

El juego de Konami de mayor éxito en las máquinas, en versión ahora para tu ordenador. Ayuda a Shao Lin a escapar de sus múltiples enemigos en su camino hacia la libertad. Salta, corre, agáchate y esquiva los puñales... Acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE



DARIUS

Conquista a tu enemigo usando bombas y misiles. Vigila la fuerza de tu nave. Podrás realizar todo el recorrido y destruir a tus enemigos. ¡Pero cuidado! la batalla no ha terminado. El monstruo está ahí...

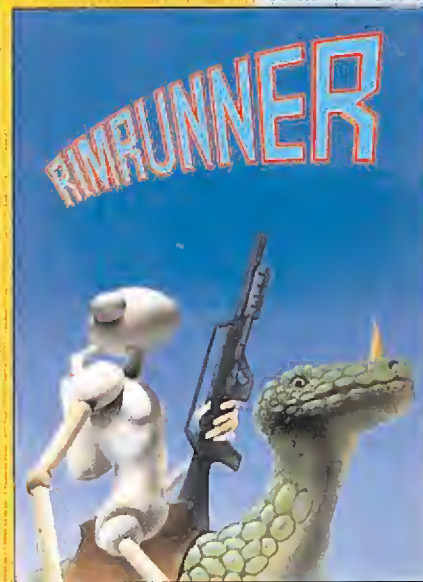
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES.



ALIEN SYNDROME

En 1990, cuando la primera colonia espacial se estableció, alienígenas del cercano planeta Alpha la invadieron. Un mensaje urgente se ha recibido en la TIERRA: "Rescata a tus camaradas y destruye a los habitantes de Alpha..." Pero cuando llegues a la colonia lo que verás te helará la sangre en las venas.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



RIM RUNNER

Scroll en diferentes planos y sobre animación, junto con una rapidez increíble hacen de RIM RUNNER algo diferente. Un jinete insectoide en su patrulla de vigilancia debe proteger su colonia contra los ataques de sus enemigos, los Arácnidos.

COMMODORE / ATARI-ST

SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT

SHOOT THEM UP CONSTRUCTION SET

Un programa único que te permite crear tus propios juegos espaciales. Construye tus naves, elige los fondos, la velocidad, el tipo de disparos y explosiones, hasta el sonido que más te guste. Con este programa, siempre tendrás un juego nuevo.

AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE



STIFFLIP & CO.

Pero, ahora, los amantes del cricket están en peligro. El malvado CONDE CHAMALEON, maestro del disfraz y gran enemigo de los poderes fácticos, está empeñado en el éxito de su último y mega complot. Su negocio de venta de artículos de goma por correo le ha llevado a desarrollar el RAYO COMATRONICO. Con él pretende ablandar no sólo el corazón de los cuellos de las camisas, sino también ablandar la moral pública, lo cual llevaría indefectiblemente al colapso del Imperio. Mucho peor aún, cambiaría radical e imprevisiblemente el rebote de la bola de cricket. ¡Hay que parar a este loco!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE

BARBARIAN

El Guerrero Definitivo



BARBARIAN

... y he aquí que un poderoso guerrero aparece, procedente de los helados eriales del Norte, y se alzará solo contra las fuerzas del mal. El libro de la muerte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / ATARI-ST.



HUIDA DEL CASTILLO DE SINGE (DRAGON'S LAIR II)

Continuación que supera y mejora enormemente a Dragon's Lair, el juego de las animaciones que se convirtió en leyenda. La huida de Singe añade aventuras, acción y emoción a la que fue primera parte... Afila tu espada y tu cerebro.

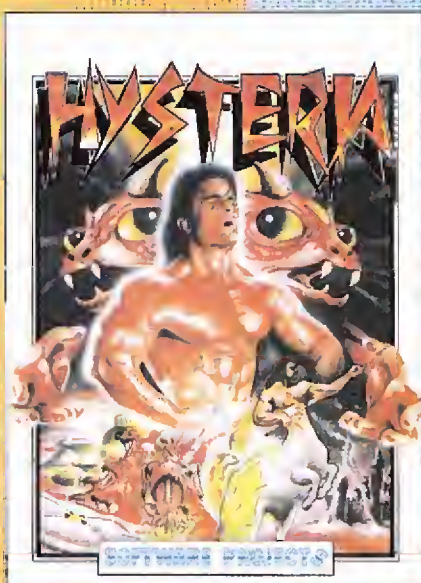
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



STAR PAWS

En un planeta lejos de nuestra Galaxia, se encuentra un animal tan extraño que su piel se ha convertido en el tesoro más preciado del Universo. Muchos son los que han intentado conseguirlo, pero hasta ahora nadie lo ha conseguido. Quizá tu tengas más suerte.

COMMODORE



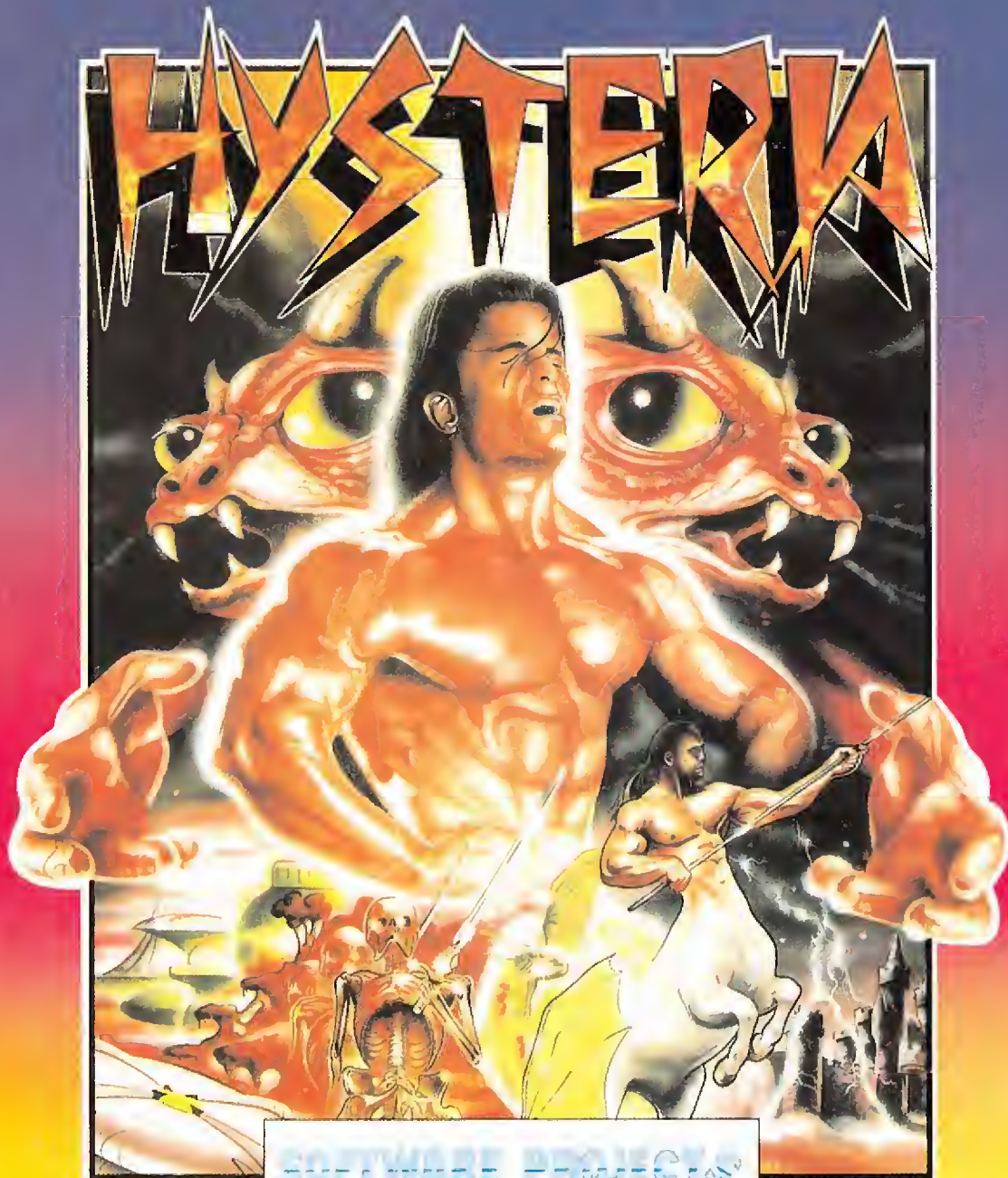
HYSTERIA

El mismo programador que ha hecho los super-éxitos: Hypersports, Green-Beret y Cobra, ahora ha creado HYSTERIA, un juego en el que la mitología y el futuro se mezclan para crear una aventura como no has visto nunca.

SPECTRUM / COMMODORE

ERBE
Software

!!LO INCREIBLE!!



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ-MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,
PÍDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ-MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.



ANACONDA

El enemigo había construido una gran fortaleza de piedra sintética. Nuestra única arma fue destruida por las defensas manejadas a control remoto.

Las avenidas están llenas de trampas escondidas y enterradas. Toda tu sangre fría va a ser necesaria si quieres sobrevivir el ataque de ANACONDA.

SPECTRUM



JACK THE NIPPER II

El travieso Jack ha cometido tantas maldad que el Gobierno Inglés ha decidido deportarlo a Australia. A tu imaginación dejamos lo que puede pasar allí.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE

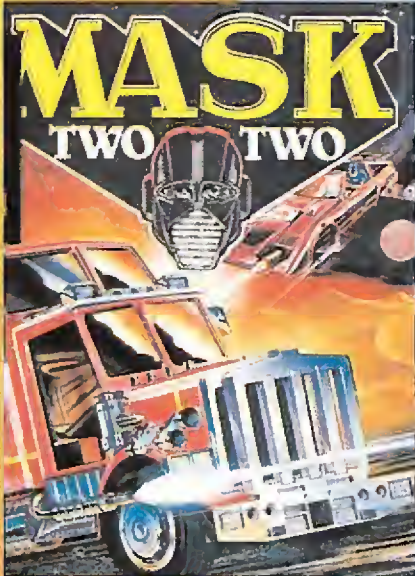
BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE



BASIL, EL RATON DETECTIVE

Desde el sótano del 221 de Baker Street, Basil y su compañero Toby se disponen a emprender una nueva aventura para rescatar al pobre Dr. Dawson, escondido en algún lugar por el malvado Ratigans. ¿Qué disfraces utilizarán esta vez? Elemental, querido amigo, la respuesta está en el juego.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE

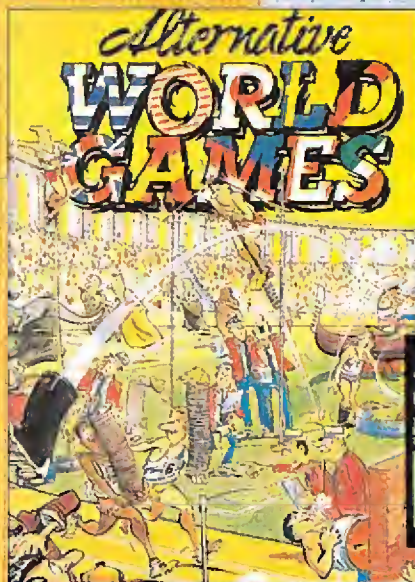


MASK II

Una aventura del heroico equipo MASK, esta vez aún más peligrosa, que le hará volver a enfrentarse con el malvado VENOM.

Hombre y máquina en defensa una vez más del mundo y sus riquezas. Un desafío para ti.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



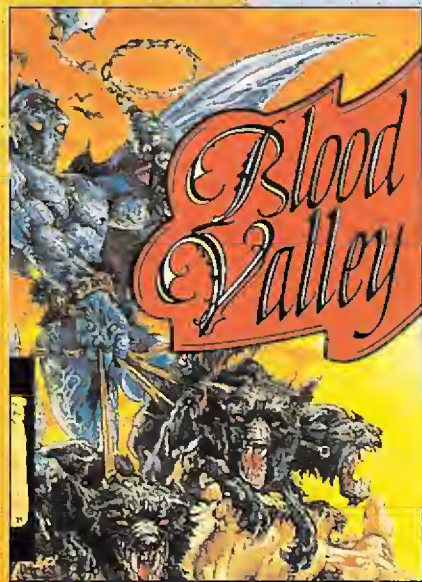
ALTERNATIVE WORLD GAMES

¿Por qué ponerse serios cuando puede haber tanta diversión en el deporte?

Representa a tu país en deportes tan poco usuales como carreras de sacos, lanzamiento de zapato, subida de cucaña o escalada de tabiques.

¡Ah! Y no te preocupes si no quedas el primero.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



BLOOD VALLEY

ARCHVEULT, el poderoso y terrible jefe de los Fiedrake, ha decretado que debes ser cazado como un animal y llevado a su presencia.

Tu única oportunidad de salvación es escapar a través del valle.

¿Tendrás la fuerza y habilidad necesarias para conseguirlo?

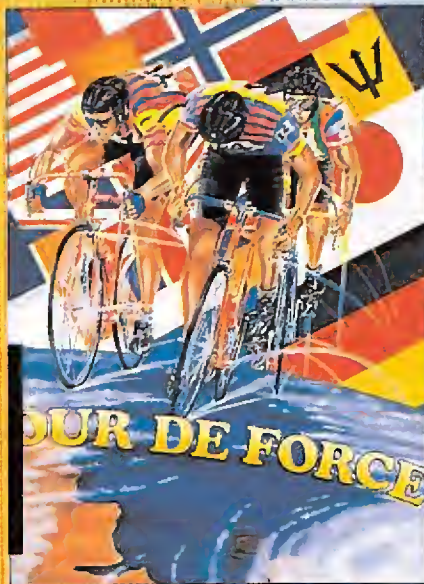
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / ATARI-ST



DEFLEKTOR

No hay héroes, no hay enemigos. Se trata sólo de pura habilidad para guiar tu rayo láser a través de un montón de obstáculos que lo reflejan como si fueran espejos; lo haces chocar en las paredes y corres peligro de volverte contra ti. Adición a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE / ATARI-ST



TOUR DE FORCE

Desde el momento que oyes el disparo de salida hasta los últimos momentos de la carrera, vas a pedalear con los más fuertes y duros de las ciclismo mundiales. Por si eso fuera poco, esta carrera tiene algo de especial. Tú mismo lo descubrirás.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE

ULTIMA HORA

MASTERS DEL UNIVERSO

HE-MAN, el hombre más poderoso del Universo ha sido designado por el planeta ETERNIA para defender toda la Galaxia de la maldad del diabólico SKELETOR. Ayúdale.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



DEATH WISH 3

Durante mucho tiempo, las calles de Nueva York se han visto invadidas por pandillas de maleantes que han asaltado, robado y aterrorizado a los ciudadanos. La policía se ve incapaz de controlar la situación, y ahí es donde surge el ex agente Paul Kersey (Charles Bronson), quien con su 475 Magnum va a intentar llegar donde ellos no puede hacerlo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



MASK

La batalla continúa! Únete a las fuerzas de Mask, comandadas por el habilidoso y valiente Matt Tracker y combate al villano Venom. Tu diabólico objetivo es dominar el planeta. Por fin puedes disfrutar en tu ordenador de las aventuras de este héroe de los cómics y la televisión.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE
COMMODORE / MSX



ALIEN EVOLUTION

Después de "La Gran Guerra", la faz de la Tierra ha sido tomada por unos extraños alienígenas. Los humanos tuvieron que refugiarse en galerías subterráneas, pero ahora han creado, tras muchos años de investigación, a CYBORG-64, un androide que puede ser la solución a sus problemas. Te aseguramos que vas a necesitar mucha habilidad y nervios de acero para ayudarlo.

SPECTRUM

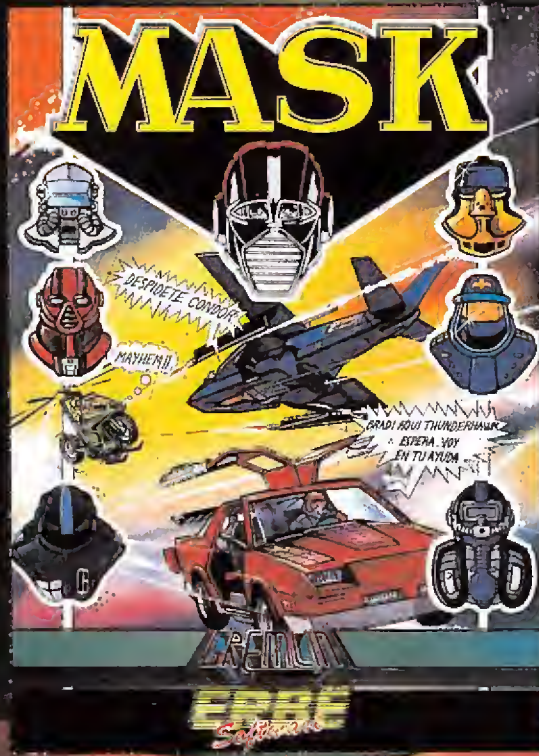
MANEJAR CON PRECAUCION

You are
Bronson
in....

**DEATH
WISH 3**

GRIFFIN

EPR
Software



!!DINAMITA PURA!!



EPR
Software



AUF WIEDERSSEN MONTY

Francia, Italia, Alemania, España, Suiza, Holanda, Dinamarca, Suecia y Checoslovaquia son los países en los que se van a desarrollar las aventuras de MONTY MOLE en este fantástico juego, lleno de color, gráficos y acción. ¡Toda una aventura!!

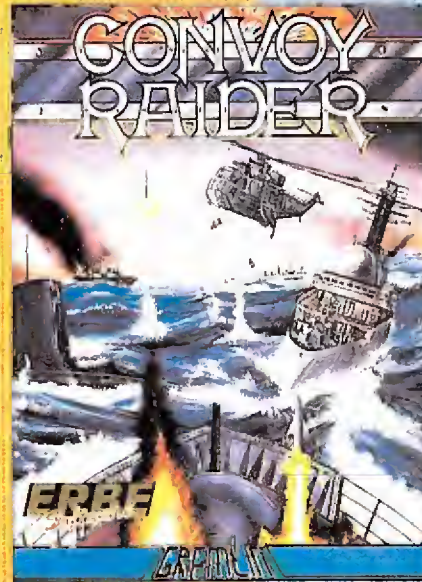
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETT
COMMODORE / MSX



AVENGER

Primero fue "Way of the Tiger", en donde tuviste que demostrar tus habilidades para convertirte en Ninja. Ahora es "Avenger", en donde tendrás que demostrar que, además de ser un Ninja, eres hábil e inteligente para conseguir vencer al Gran Guardián. Buena suerte... sólo los bravos podrán vivir.

MSX



CONVOY RAIDER

Usando un moderno sistema de armamento, tu misión es patrullar y proteger los mares del mundo libre. Para ello, tu acorazado cuenta con misiles "SEAWOLF" como defensa aérea, misiles tipo "EXOCET" conectados a circuitos de video para defenderte de la marina enemiga, un helicóptero para situar cargas de, una unidad anti-submarinos y un radar que te avisa de cualquier peligro... ¿Te atreves a ser el capitán?

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



DESOLATOR

Toda la rapidez y emoción de un combate espacial en el mejor y más adictivo programa que se ha hecho para MSX. DESOLATOR te sorprenderá por sus gráficos y efectos.

MSX



FINAL MATRIX

Dos formas de vida se han desarrollado en el universo: una, cruel y sanguinaria, los CRATONS; la otra, noble y pacífica, los BIOPTONS. De repente, un grupo de científicos ha sido secuestrado. NIMROD, has sido designado por el consejo de los CRATONS para introducirte en el mundo de los CRATONS y liberar a tus amigos. ¡SUERTE!

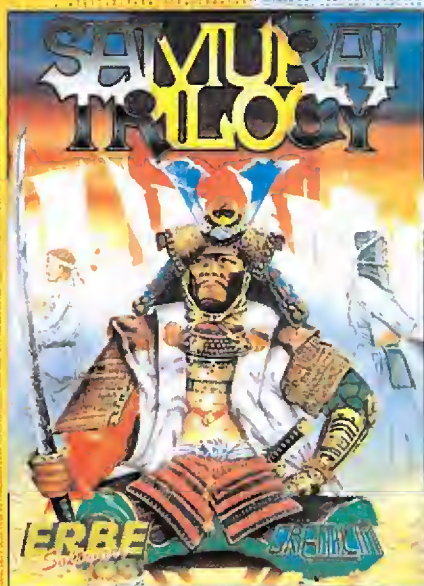
SPECTRUM
AMSTRAD-CASSETTE



KRAKOUT

Prepárate a romper las filas de ladrillos en las que rebota tu bola, a recoger con tu "stick" algunos de los objetos que caen y que pueden darte poderes especiales; a la vez que evitas algunos otros. Krakout está basado en uno de los más populares juegos actuales de las máquinas. Te apasionará.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA
COMMODORE



SAMURAI TRILOGY

En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir el grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que sólo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.

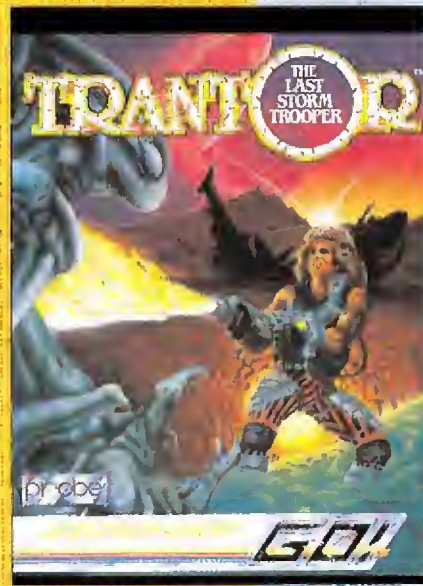
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



THING BOUNCES BACK

Un juego de habilidad completamente nuevo, con más de 100 pantallas diferentes, que no solamente te va a divertir por sus gráficos, sino que también te sorprenderá por los más de 30 efectos de sonido distintos y sus cuatro músicas, que son casi tan adictivas como el juego en sí.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



TRANTOR

Imaginate a muchos años luz, en un futuro muy distante en donde la superioridad depende de la tecnología. Como TRANTOR, te encuentras en un planeta extraño, armado solo con lanzallamas y del que debes escapar por todos los medios. Tienes sólo 90 segundos para alcanzar cada terminal en los edificios. Cada vez que lo alcanzas, recargarás tu arma. Una lucha cruenta por tu libertad.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE



CAPITAN AMERICA

Uno de los más afamados personajes de los "comic" de Marvel ya está en tu ordenador. Sigue las aventuras de este súper-heroe ayudándole a enfrentarse a su más encarnizado enemigo, el Doctor MEGLOMANN.

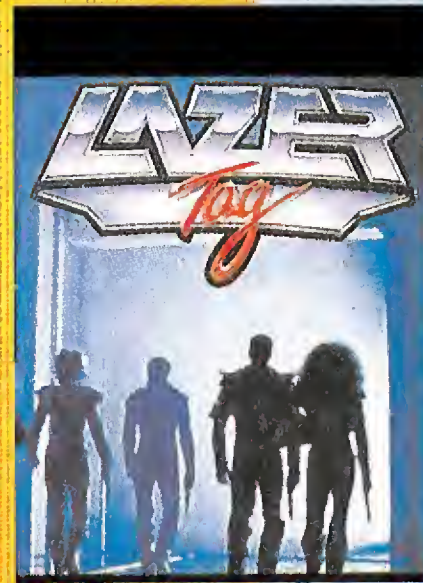
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE / ATARI ST



SIDE ARMS

Una desesperada batalla entre la raza humana y la Bozón, quien intenta exterminar toda vida del planeta. Los héroes son el capitán Henry y el sargento Sanders, a quienes se les ha encomendado la defensa del planeta AZUL.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE



LAZER TAG

Un rápido y furioso arcade que te mantendrá en tensión constante. Nervios de acero y reflejos de vertigo van a ser las bases principales que vas a tener que necesitar en este juego. Más que manejar una pistola de rayo láser no es nada fácil. ¿sabes?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

¡¡ UN LANZAMIENTO HISTORICO !!

LOS



PRINCIPALES

SI TIENES, O VAS A TENER,
UN SINCLAIR + 3
ESTAS DE ENHORABUENA.

ERBE EDITA UNA COLECCION
CON LOS 40 PROGRAMAS
QUE HAN HECHO LA HISTORIA
DE LOS VIDEO-JUEGOS.

DIEZ DISKETTES
CON 4 JUEGOS CADA UNO
QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3"
TODA LA DIVERSION
DEL MUNDO.





¡¡COLECCIONALES!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE, C/ NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 16 04

DELEGACION BARCELONA, C/ VILADOMAT, 114. TELÉF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL.
PÍDELO AL CLUB ERBE.
NÚÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELÉF. (91) 314 16 04.



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA**

ERBE SOFTWARE

C/. NUÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA

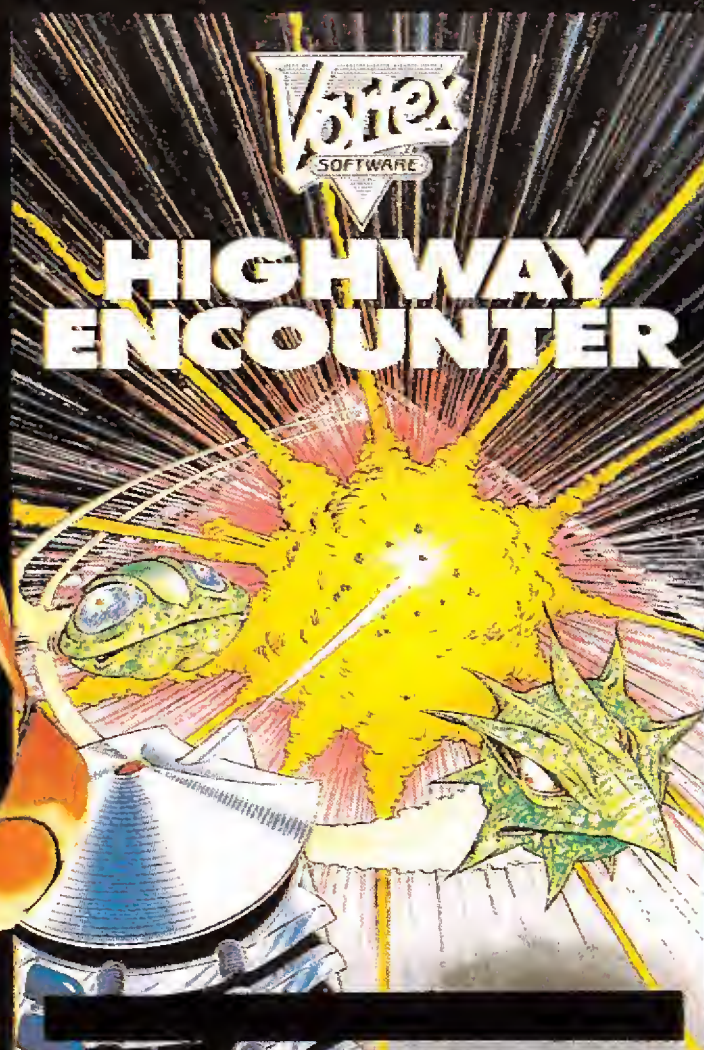
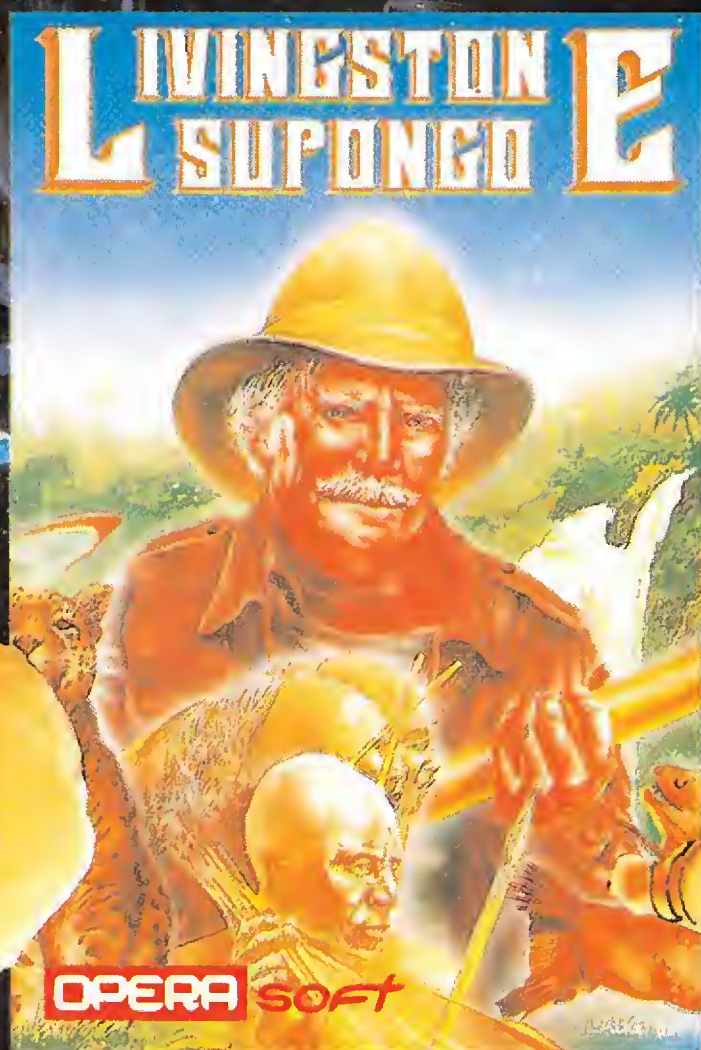
SOFTWARE CENTER
C/. VILADOMAT, 114.
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17 - 1.ª A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3.
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 21 69 00



MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
MBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.

DINAMIC

PACK

MONS

4 SUPER JUEGOS EN UN

SPECTRUM·MSX
AMSTRAD CPC





6 El Cid
Dro Soft

8 Stardust
Topo Soft

9 Mask
Gremlin
Graphics

7 Barbarian
Palace Soft

**5 Fernando
Martín**
Dinamic

10 Hysteria
Software
Projects

Amparados por la radiactividad que impregnaba la corteza terrestre, multitud de alienígenas invadieron el planeta. Procedían de un mundo aún más desolado y la devastada Tierra ofrecía un panorama más acogedor que su propio planeta.

Según el *Código galáctico sobre invasiones*, Editorial Alien, S. A., todo invasor que se precie debe eliminar a la especie dominante del planeta a invadir. Así, el primer osado terrestre que asomó la nariz a la superficie fue horriblemente masacrado antes de que sus ojos pudieran acostumbrarse a la luz solar. La raza humana se vio obligada a seguir viviendo bajo tierra hasta que su tecnología fuese lo suficientemente avanzada como para enfrentarse a la plaga de alienígenas. Pasaron años de continuos experimentos y fracasos. Pero el desaliento no se extendió entre aquellos hombres porque

su deseo, su máximo anhelo, era volver a ver el sol, vivir bajo el cielo azul, sentir el aire fresco en la cara y esto sólo podían lograrlo echando al invasor.

Finalmente, pudieron construir una máquina ofensiva perfectamente capaz de acabar con los alienígenas: el Cyborg 64. Los hombres pusieron sus esperanzas en este vehículo dotado de minas, bombas, TNT y láser. Al fin, la última batalla, la guerra definitiva se libraría contra los invasores. El premio era la libertad. El hombre ya no volvería a caer en los mismos errores de antes y no lucharía jamás entre sí.

El juego

Nuestra misión es acabar con los extraterrestres que pululan entre las

Una guerra nuclear ha assolado la Tierra. Los escasos supervivientes a la catástrofe se ocultaron bajo el suelo cuando comenzaron las explosiones. Su intención era salir a la superficie cuando la atmósfera fuera respirable y las radiaciones se hubieran desvanecido para poder fundar así una nueva sociedad. Pero una nueva amenaza se cernía sobre los supervivientes.

ALIEN 1

-  TELETRANSPORTADOR
-  PIEZAS MÓVILES



ruinas de tres desoladas ciudades. Tenemos un tiempo límite para eliminar a los alienígenas que es razonablemente amplio, pero cuanto antes se acabe con los pocos que haya, mejor, porque se reproducen como los conejos y en unos momentos podemos juntarnos con unas decenas de ellos encerrados en el recinto. Además, si el número de alienígenas es muy alto (de unos 300), el ordenador puede bloquearse.

Contamos con cuatro armas diferentes. Inicialmente, tenemos diez minas y vamos recargando municio-

ALIEN 2

-  TELETRANSPORTADOR
-  PIEZAS MÓVILES

ALIEN Evolution

Spectrum

nes a medida que hacemos puntos.

Las vidas (seis, en principio) se pueden ir recargando si reunimos las letras que componen la palabra EXTRA. Las letras aparecerán de vez en cuando en el suelo, pero hay que darse prisa en coger la letra elegida, ya que los alienígenas se las llevan al pasar.

Indicadores

En la pantalla aparecen varios indicadores. Bajo la pantalla donde se desarrolla el juego, está el gráfico que nos indica el número de municiones de que disponemos y el gráfico del tiempo. A la derecha, otro indicador nos muestra el arma que estamos utilizando, pues sólo se puede usar una a la vez. Bajo este indicador se encuentra el número de alie-

nígenas que quedan por destruir. Cuando no quede ninguno se pasa automáticamente a la siguiente fase.

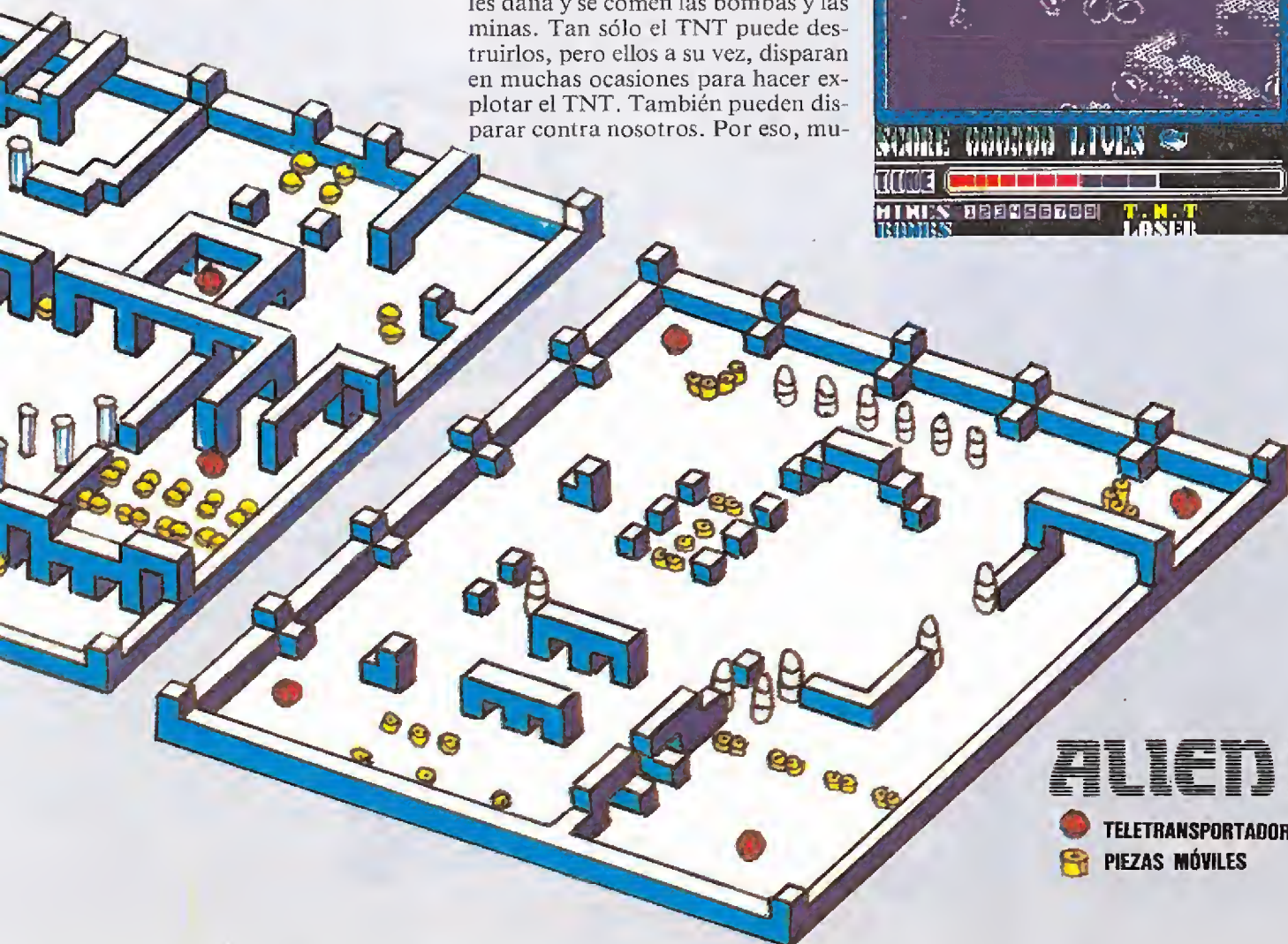
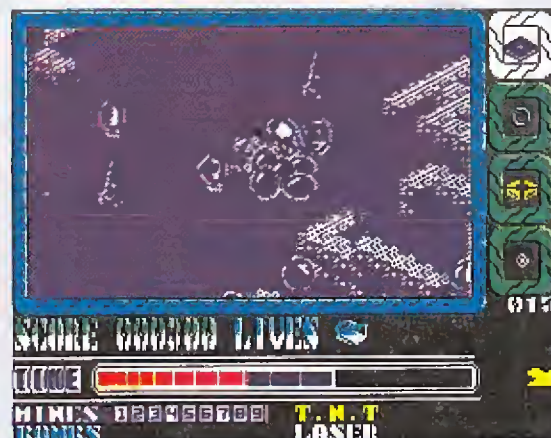
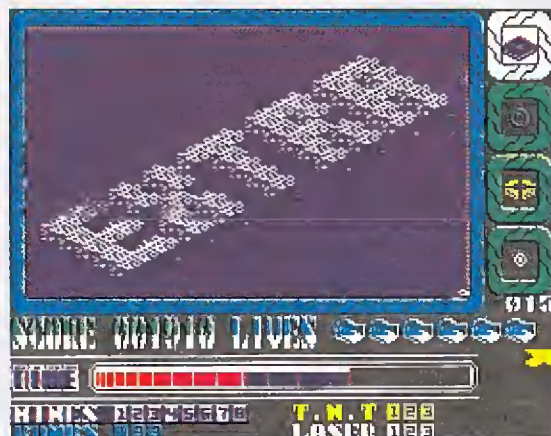
La vida de los invasores es bastante curiosa. Experimentar varias metamorfosis.

Formas enemigas

— En su primera forma son bastante estúpidos. Avanzan sin fijarse en nada hasta que chocan contra algo. Por eso, no saben esquivar las minas que se dejan a su paso. Cualquier arma los aniquila.

— En su segunda forma ya son mucho más cautos y en la mayoría de los casos esquivarán fácilmente las trampas que les coloquemos. Contra ellos el arma más útil es el láser.

— En su tercera forma son prácticamente indestructibles. El láser no les daña y se comen las bombas y las minas. Tan sólo el TNT puede destruirlos, pero ellos a su vez, disparan en muchas ocasiones para hacer explotar el TNT. También pueden disparar contra nosotros. Por eso, mu-



ALIEN 3

- TELETRANSPORTADOR
- PIEZAS MÓVILES

ENEMIGOS

ALIEN 1



1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



HUEVO

ALIEN 2



1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



HUEVO

ALIEN 3



1.ª FASE



2.ª FASE



3.ª FASE



HUEVO

Spectrum

```
10 REM CARGADOR A. EVOLUTION
20 REM POR LUIS JORGE GARCIA
30 CLEAR 65199
40 FOR N=65200 TO 65225: READ
A: POKE N,A: NEXT N
50 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,160,190,62,255,55,205,86,5,1
75,50,116,227,50,55,227,195,185,
142
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
1.):";A$: IF A$="n" THEN POKE 6521
90
70 INPUT "MINAS INFINITAS (S/N
1.):";A$: IF A$="n" THEN POKE 6522
20
80 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LS: PRINT #1, FLASH 1: BRIGHT 1
: INK 7: PAPER 0: " PON LA C
INTA ORIGINAL
90 MERGE "": LOAD "CODE".RAM
DOMIZEUSR 65200
100 SAVE "CARALIEN" LINE 10
```

chas veces lo más cómodo es seguirlos, porque enseguida ponen huevos y mueren fácilmente en el momento de «parto». Los huevos no se pueden destruir, pero de ellos nacen criaturas en su primera forma de metamorfosis, así que basta con rodearlos de minas para que exploten al salir del caparazón.

Los objetos

Encontramos varios objetos móviles que nos facilitan el juego si los empleamos correctamente. Podemos protegernos con ellos para no chocar frontalmente con algún invasor al avanzar. También pueden servirnos para rodear los huevos si, en un momento dado, nos hemos quedado sin municiones, dejando a los alienígenas atrapados hasta conseguir reponer armamento.

Las fases y las armas

El juego consta de tres fases o etapas en las que la dificultad para matar a los alienígenas irá creciendo sensiblemente, así como su facultad de reproducirse, resultando bastante agobiante en la última fase.

Disponemos de cuatro armas:

Minas: son las más abundantes. Al principio disponemos de diez. Siempre que queramos podemos recogerlas y cambiarlas de lugar.

TNT: es arma escasa,

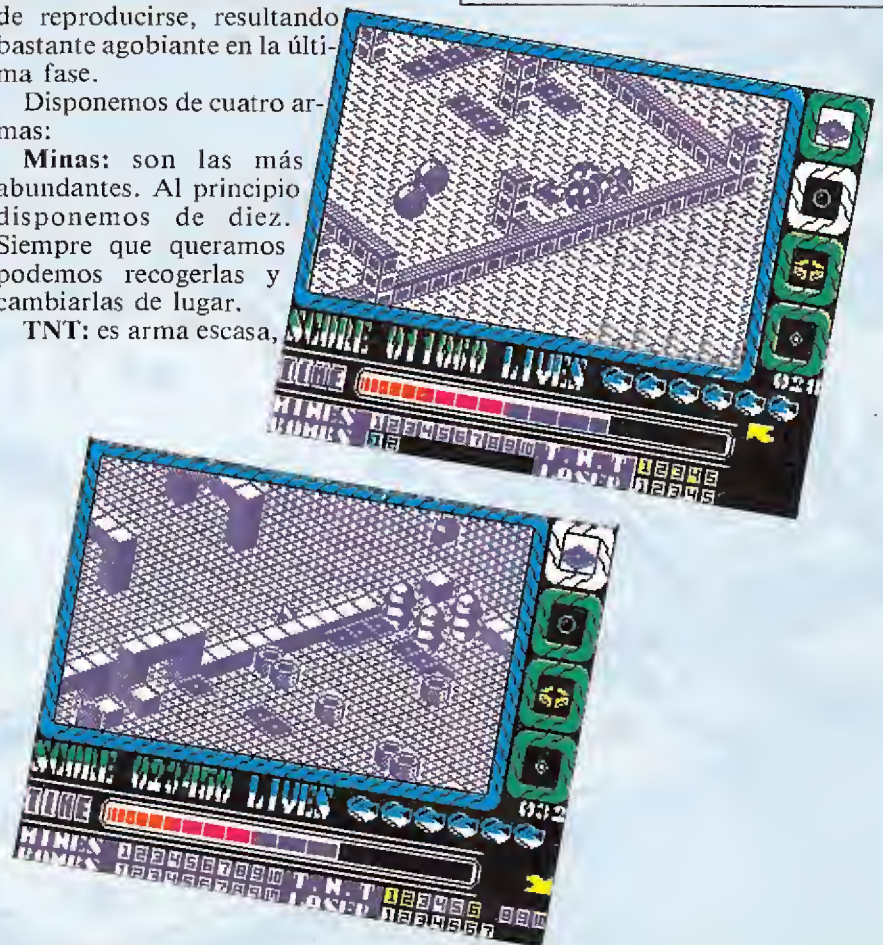
pero muy eficaz contra los invasores que estén en su tercera metamorfosis. Una vez colocadas no se pueden recoger porque explotarían.

Bombas: tienen la peculiaridad de explotar en cadena, por ello no es aconsejable colocar varias juntas puesto que se desperdiciarían. Al igual que el TNT no podemos volver a recogerlas, pues volaríamos por los aires.

Láser: es bastante útil porque podemos dispararlo frontalmente en cualquier momento. Con las demás armas hay que contar con la suerte y la casualidad para que los enemigos se estrellen contra ellas.

Las armas se van recargando a medida que hacemos puntos y mueren invasores, pero son insuficientes. Con el poke de minas infinitas, la misión es bastante fácil. Si dejamos esparcidas un gran número de ellas por el suelo y esperamos tranquilamente escondidos a que revienten los alienígenas, no tendremos que preocuparnos ni de obtener vidas extras.

Poke 58228,0 Vidas infinitas.
Poke 58167,0 Minas infinitas.



PROLIN
SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GAL

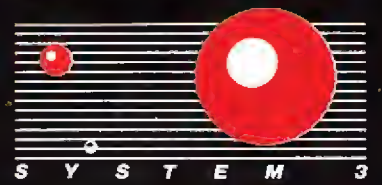
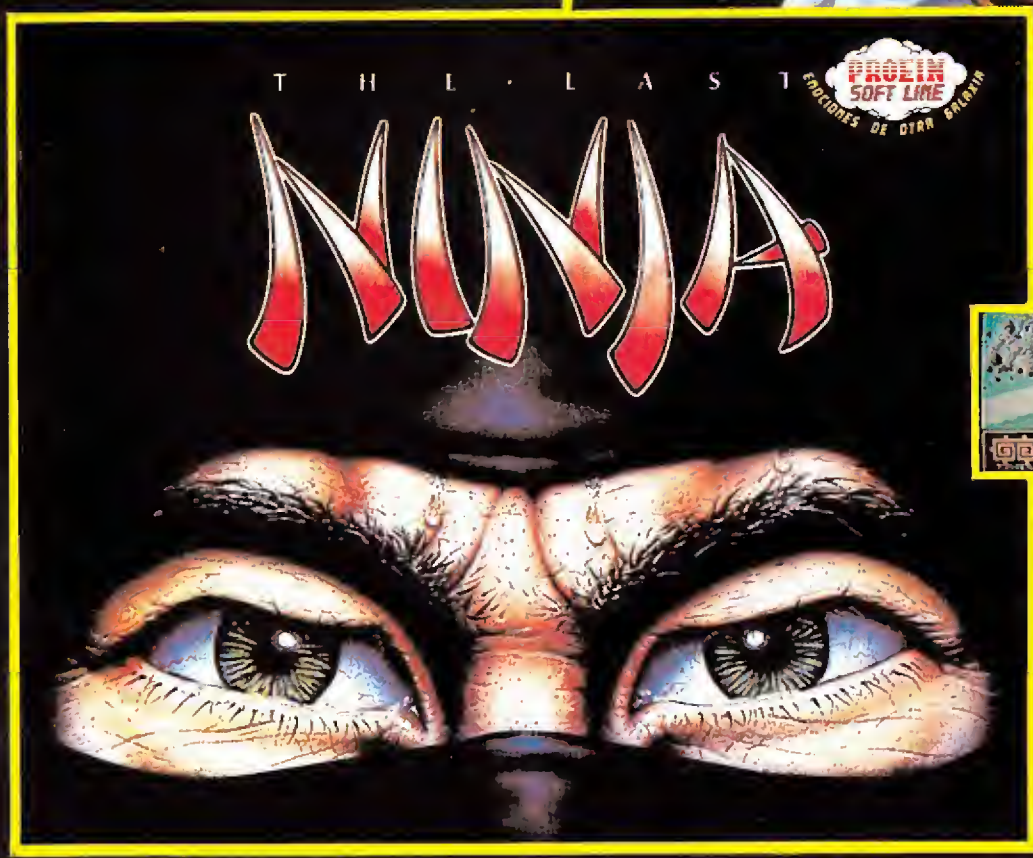
¡NO LO DUDES!

**Su música...
Sus movimientos...
Sus gráficos...
Su animación...**

**I
K
+**



ALGO ESPECTACULAR



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC, C/ Arco Ins, 75 - BARCELONA - Tels 256 49 08/09

PROLIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels (91) 276 22 08/09

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.

¡Son superdivertidos!

Llenos de color, detalle
y sonido.

Los video-juegos Sega son
iguales a los que ya conoces
de los Salones recreativos
pero la consola se conecta a
cualquier televisor o monitor
que tengas en casa.

La misma calidad de ima-
gen. Resolución gráfica de
256 columnas por 192 líneas.
3 generadores de sonido con
4 octavas y 1 white noise.
64 colores. Movimiento en pan-
talla: Derecha, izquierda, arriba,
abajo, diagonal y parcial. Carac-
teres 8 x 8 Píxeles, máximo
448, Sprites 8 x 8 Píxeles, má-
ximo 256. Salida de
imagen RP o RGB.

Cartuchos de
1048 (1 Mega)
y Tarjetas de
256 K. Y la con-
sola Master System
Sega tiene ROM
128 K, RAM 128 K.

Al comprar la con-
sola Sega te regalarán
la tarjeta del juego
HANG-ON.

Al comprar la pisto-
la como accesorio te
regalarán un cartucho
Sega ¡con 3 juegos!



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)

Teddy Boy
Transbot
My Hero
Ghost House
Fighter
Super Tennis
Hang on (de regalo
con consola)

CARTUCHOS (1 Mega)

Combo (de regalo
con Ligh Phaser)
World Grand Prix
Choplifter
Fantasy Zone
Black Belt
The Ninja
Alex Kidd in the
Miracle World
Wonder Boy
Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)

Spy us Spy
Bank Panic
Woody Pop

Secret Command
Pro wrestling
Shooting Gallery
Great Golf
Great Ice Hockey
Quartet
Astro Warrior/Pit Pot
Enduro Racer
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola
y la pistola, los encontrarás en tus tiendas
habituales de informática, de sonido, o en
bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu
proveedor habitual pide
información a:

PRO IN
ELECTRONIC

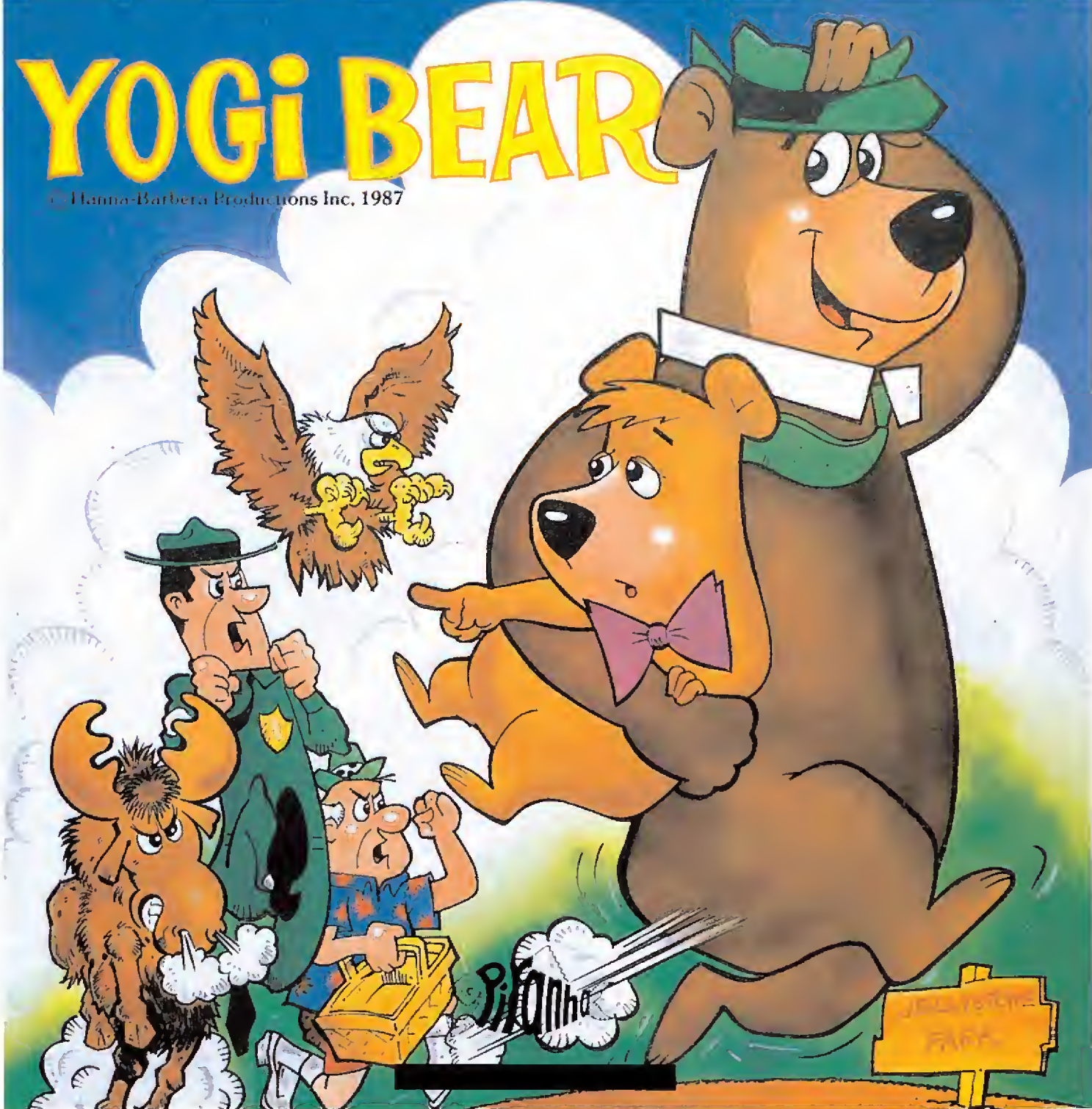
Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID



EL OSO YOGI

YOGI BEAR

© Hanna-Barbera Productions Inc. 1987



P.V.P.

875 Ptas.

CASSETTE


Sin comentarios

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717

Phantoms

Javier Nieto



**Si lo que
quieres es
pasar un buen
rato, no esperes
más, carga el
juego y adelante.
Te encontrarás
sumergido en un
sinfín de aventuras
maneja
aeronaves,
cabalgando a lomos
de tu adrec clónico,
luchando contra
plentosauros...
¿No te parecen
suficientes
motivos para
empezar?**

Allí estaba ella, altiva, distante, indiferente. Era realmente bella, la larga melena rubia y sedosa, sus exuberantes proporciones y sus excitantes caderas volvían locos a los hombres. Dentro de tan bella envoltura se encontraba uno de los miembros más brillantes del centro de seguridad e investigación espacial. Su excepcional manejo de las aeronaves, junto con la destreza en el uso de todo tipo de armas, han hecho que ella tuviera éxito en misiones donde muchos otros habían fracasado. Gracias a ello, y a pesar de ser joven, el nombre de la comandante Serena era conocido en gran parte de la galaxia.

Normalmente y en espera de misiones más interesantes, se encuentra por el espacio dando vueltas de aquí para allá. Buscando nuevos planetas para recoger en ellos muestras de minerales y vegetales e intentando localizar nuevas formas de vida.

Estos trabajos que parecen de pura rutina en muchas ocasiones, deparan un gran peligro al no saber cómo reaccionarán ante su presencia los habitantes de los distintos planetas.

Algunas veces son amigables y se realizan con ellos unos importantes y provechosos intercambios de conocimientos. En otros casos el rechazo es total, y Serena tiene que combatir a muerte para lograr huir de allí.

En su último viaje fue a parar a la luna 4 del sistema Sotpok, más conocido como el mundo de Phantis. En un principio parecía un lugar bonito e interesante, pero muy pronto se daría cuenta, para su pesar, de que le sería muy difícil volver a salir de él.

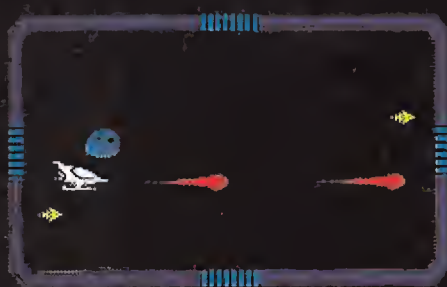
Cuando se encontraba con su compañero recogiendo unas muestras de vegetación de la zona, fueron atacados por sorpresa por unos enemigos que aparecieron de la nada.

Serena se había dejado engañar por el aspecto pacífico y deshabitado de la zona, por eso no había bajado de la nave con el equipo adecuado para poder presentar batalla a sus atacantes.

Tal y como se planteaba la situación, no tenía más opción que hacer gala de sus grandes reflejos para intentar escapar.

Aun en tan precarias condiciones fue capaz de eliminar a un buen número de enemigos que intentaron cerrarle el paso sucesivamente.

Al final logró huir, aunque tampoco hay que ver una gran heroicidad en esto, porque si lo consiguió fue gracias a que no se había adentrado demasiado



en Phantis, y a una gran dosis de suerte. De lo contrario hubiera corrido el mismo destino que su compañero. Él fue apresado por unos iracundos diablos rojos.

Cuando alcanzó su aeronave puso rumbo a la base central. Durante todo el viaje de vuelta no pudo quitarse de la cabeza la imagen de su amigo, forcejeando para intentar escapar de las garras de sus enemigos. Tenía fija en la mente su última mirada que imploraba ayuda, mientras que ella lo único que podía hacer era huir.

Al fin llegó a la base. Se puso rápidamente en contacto con sus superiores para informar de lo ocurrido. Le dije-

ron que prepararían un equipo de rescate para mandarlo cuando fuera posible. Pero Serena sabía que el tiempo apremiaba y no podía esperar a que se reuniera el equipo. Mandó cargar su sofisticada nave para ir ella misma al rescate.

Sus jefes se enteraron de su propósito y se lo prohibieron terminantemente. Sabían que el hombre capturado era algo más que un amigo para Serena y que actuaba dejándose llevar por las emociones y no por la lógica. Si la misión resultaría difícil para el grupo de rescate, dejar que fuera una sola persona sería poco menos que mandarla a una muerte segura.

En apariencia acató las órdenes resistiendo de su propósito. En realidad lo único que pretendía era desviar de ella la atención.

Al primer descuido montó en su aeronave y partió con rumbo a Phantis. Volvería de allí con su amigo, o de lo contrario no regresaría.

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA PARTE

Para llegar al final de la primera parte tendrás que pasar por cuatro fases.

Primera. Serena deberá aproximarse con su nave a la luna 4. Para lograrlo tendrá que combatir con las hordas Kamikaces de Senoliz y evitar los meteoritos que van a la deriva por el espacio.

Para superar esta fase bastará con si-



En el resto de las ocasiones, aparecen de tres en tres, podemos ignorarlas porque no pueden alcanzarnos.

Las naves blancas aparecen de tres en tres. Únicamente tendremos que disparar contra dos de ellas, que llegan a colocarse en nuestra línea de tiro.

Tendremos que destruir también tres meteoritos. Debes tener presente que a las naves basta con un disparo para eliminarlas, pero a los meteoritos hay que alcanzarlos en tres ocasiones.

Segunda. Ya estamos en el área volcánica de la luna 4. Tenemos que atravesarla evitando los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandes-

cente y los misiles tierra-aire de reconocimiento.

Pasar esta prueba sin necesidad de disparar en ninguna ocasión es muy sencillo. Nada más aparecer el rótulo de segunda fase, hay que dirigirse rápidamente al ángulo superior derecho de la pantalla. Una vez lograda esta posición mantendremos pulsada la tecla de aceleración hasta el final de la fase y sólo tendremos que hacer bajar y subir la nave en tres ocasiones.

Cuando veamos aparecer la primera bola de magma incandescente, bajaremos nuestra nave a la vez que sube la bola. En ese momento aparecerá una



tuarse en el borde inferior izquierdo de la pantalla, e ir eliminando tranquilamente a nuestros enemigos. Las naves amarillas sólo hay que destruirlas en una ocasión, cuando aparecen formando un grupo de dos naves.

nave por encima nuestro. En cuanto ésta avance, dejándonos el camino libre, recuperaremos rápidamente nuestra posición en el ángulo superior derecho.

Esta maniobra la repetiremos cuando aparezcan la tercera y la cuarta bola, con la única diferencia de que en lugar de una nave, aparecerán dos por encima nuestro. Una vez recuperada nuestra posición, después de haber salido la cuarta bola de magma incandescente, no tendremos que volver a movernos hasta que termine la fase.

Hay que tener mucho cuidado de no llegar a tocar en ninguna ocasión la parte inferior de la pantalla porque nuestra aeronave sería destruida.

Tercera. Concluida la prueba anterior, nos dirigiremos de forma automática al interior de la gruta que comunica con el pantano. Para atravesarla, tendremos que eliminar a las terribles serpientes Multiapiller. Sólo lo conseguiremos alcanzándolas con tres descargas del láser en la cabeza.

Por si esto no te parece bastante difi-



cil, también hay que evitar que te destruyan las nebulosas de gas de Krypton y las naves enemigas de patrulla. Otro pequeño aliciente es que no podrás tocar ni la parte superior ni la parte inferior de la pantalla. Si esto sucediera, quedarías destruido de forma inmediata.

Si a primera vista te parece imposible conseguirlo, no empieces a desesperarte tan pronto porque, en el fondo, es todo simple apariencia. Esto lo podrás comprobar si realizas lo que se indica a continuación. Cuando desaparezca el rótulo de tercera fase y sin variar para nada tu posición, dedícate a disparar sin descanso hasta que termine la fase y ningún enemigo podrá alcanzarte. Como podrás comprobar por ti mismo, en realidad, no era tan difícil.



Cuarta. La nave sale de la gruta y se dirige a una plataforma de aterrizaje existente en el pantano. Serena sale al exterior y desde ese momento sólo contará con sus armas y su habilidad para lograr el propósito que la ha llevado hasta allí. Lo primero que debe hacer es capturar a un Adrec Clónico para subirse a lomos de él y poder atravesar el pantano.

En esta ocasión, tendremos que enfrentarnos a los habitantes de ese lugar. Pueden atacarnos montados en sapos gigantes, en cuyo caso aparecen siempre por el lado derecho de la pantalla. También pueden hacerlo montados en Pterodáctilos, que aparecen siempre por el ángulo superior derecho. Y, por último, pueden atacarnos sin ningún tipo de montura, apareciendo por el lado izquierdo.

Para combatirlos contamos con una cuchilla fotónica. Se puede utilizar para atacar de frente o haciendo un círculo de abajo hacia arriba.

Cuando nos atacan por el aire, el enemigo se deja caer del pterodáctilo, regresando después por la derecha, colocándose casi debajo de ellos y utilizando la cuchilla fotónica en su movimiento circular los eliminamos antes de que bajen. Debes tener en cuenta que primero tendrás que eliminar al enemigo cuando empieza a caer y luego al pajaraco cuando inicia el descenso.

A los que atacan solos o montados en los sapos gigantes, lo mejor es eliminarlos utilizando la cuchilla hacia adelante.

Normalmente, nos atacan de uno en uno, pero pueden llegar a atacarnos de dos en dos e, incluso, de tres en tres. Los atacantes son siempre los mismos. Vamos a dar una referencia de ellos para que os sirva de orientación; los indicaremos por su orden de aparición, separándolos mediante un guión y encerrándolos entre paréntesis cuando ataquen más de uno: pterodáctilo-pterodáctilo-sapo gigante-(pterodáctilo, enemigo solo)-dos enemigos solos-sapo gigante-pterodáctilo-enemigo solo-(enemigo solo, sapo gigante, pterodáctilo)-(enemigo solo, sapo gigante)-pterodáctilo-dos pterodáctilos-sapo gigante-(sapo gigante, enemigo solo)-sapo gigante-(sapo gigante, pterodáctilo, enemigo solo).

En realidad, si avanzáramos muy despacio no nos atacarían nada más que de uno en uno, pero así tardaríamos mucho tiempo en cruzar el pantano. Si te consideras suficientemente hábil, puedes ir a toda velocidad y eliminarlos cuando te salgan de dos en dos o de tres en tres. También, gracias a la referencia, lo que se puede hacer es ir rápido hasta que aparezca algún paréntesis y, en ese momento, ir muy despacio para que no llegue a atacarnos más de un enemigo.

Con esto, llegaremos al final de la pri-

mera fase. Aparecerá entonces la clave de acceso a la segunda parte, que es 18757 en Spectrum.

Movimientos: cuando vamos en la nave podemos hacerla subir, bajar, acelerar y disparar el láser.

Una vez subidos en el Adrec Clónico, podemos hacerle avanzar hacia la derecha y dar la vuelta hacia la izquierda, no podrá avanzar hacia esta última posición. En esta dirección sólo sirve para eliminar a los enemigos que nos

atacan por la espalda.

Para utilizar la cuchilla fotónica tenemos que pulsar la tecla de disparo para que vaya hacia delante y la tecla de arriba y la de disparo para que realice el movimiento en círculo.

SEGUNDA PARTE

Tenemos que cargar la cinta e introducir el código de acceso, obtenido en la parte anterior, cuando nos sea solicitado.

En esta ocasión, tendremos que rescatar al compañero apresado. Para ello, hay que introducirse en el interior de Phantis y, una vez superados los seis niveles que se encuentran dentro de él, habremos conseguido cumplir nuestra misión.

Nivel superficie: es una zona montañosa habitada por «pelotrones siderales». Al comenzar el juego, aparecemos en una pantalla en la que hay un micro-pelotón que es una simpática roca con cara y una gorrita. No debemos tener miedo de él, ya que es un rebelde y nos ayudará a eliminar a los otros pelotrones, que se diferencian de él porque no llevan gorra. La forma de utilizarlo es haciéndole chocar contra los otros pelotrones que quedarán destruidos con su contacto. Para ello debemos tener en cuenta que cuando nosotros avanzamos el micro-pelotón, simplemente, se limita a seguirnos, pero como nos atacan por delante y por detrás tendremos que hacerle cambiar de dirección, esto se consigue de una forma muy simple. Co-

mo siempre nos sigue, cuando nosotros cambiemos de dirección él se cruzará, de forma que siempre queda a nuestra espalda.

Llevamos un jet con el que podemos realizar un pequeño vuelo. Normalmente, se utiliza para saltar sobre las aberturas que nos encontramos en el suelo. En este nivel no hay que realizar ninguno de estos saltos, pero el jet es muy útil porque cuando nos veamos acosados por ambos lados, podemos hacer subir a nuestra heroína y desde el aire cambiar de dirección, con lo cual dirigiremos a nuestro micro-pelotón con menos riesgo de ser destruidos.

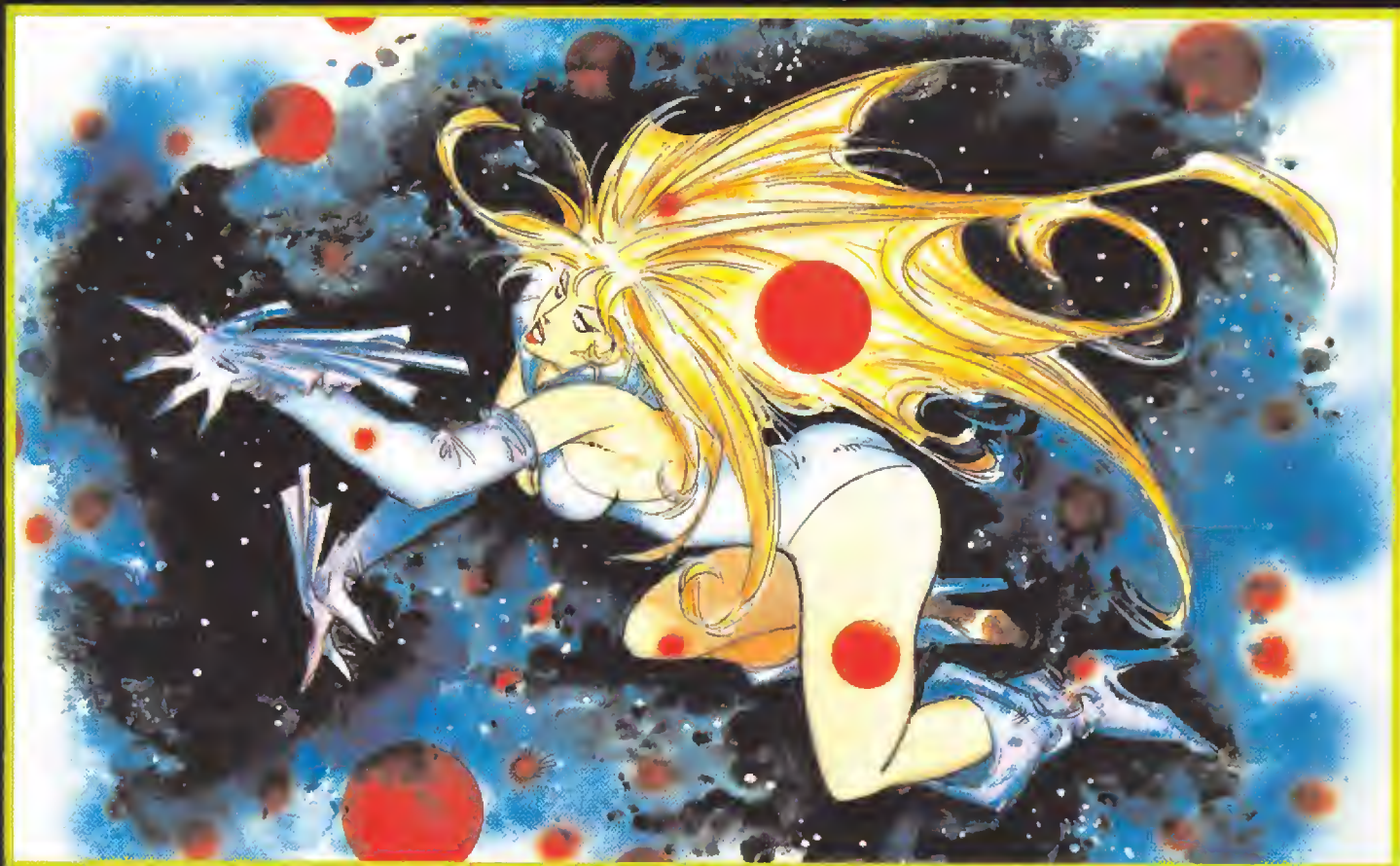
Para superar este nivel tenemos que atravesar siete pantallas, siempre dirigiéndonos hacia la izquierda. En la úl-

tima encontraremos una abertura, por la que dejándonos caer pasaremos al siguiente nivel.

Nivel base alienígena: hay que conseguir el turbo láser de iones y su cargador de protones para poder combatir a nuestros enemigos, que, en esta ocasión, serán los alienígenas de la base y otros que aparecen del aire.

En la pantalla en que caemos podemos obtener el turbo láser, ya que se encuentra en ese mismo lugar. Conseguida el arma, avanzaremos hasta la sexta pantalla, en la que hay una abertura por la que nos dejaremos caer, para llegar al piso inferior. Una vez en él, iremos a la izquierda donde encontraremos el cargador de protones.

Después, volveremos al piso superior



FASE 1



FASE 2.



FASE 3



FASE 4



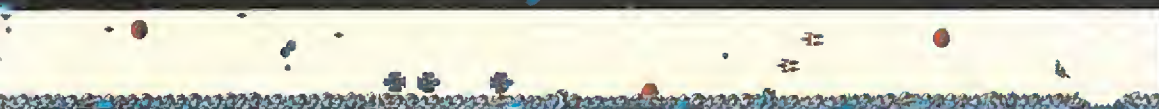
FASE 5 A



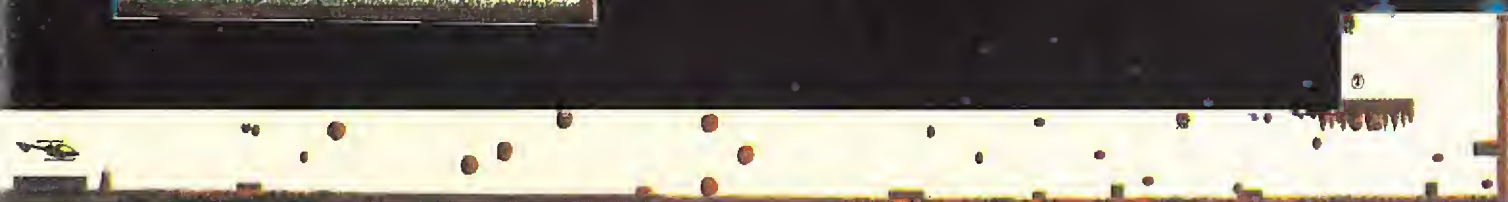
MAPA DEL PHANTIS

FASE 5 B





MICRO
Mania
Solo para adictos



y nos dirigiremos a la derecha, hasta la décima pantalla. Dejándonos caer por la abertura que hay allí, alcanzaremos el tercer nivel.

Nivel bosque subterráneo: localizar el Medallón de Acceso necesario para poder atravesar la puerta azul que da paso al cuarto nivel. Para ello, tendremos que enfrentarnos a los enemigos que aparecen del aire, serpientes y sapos gigantes.

Desde el lugar en que nos encontramos avanzaremos hacia la izquierda, hasta encontrar una abertura en el suelo por la que nos dejaremos caer. Sin abandonar ese piso, nos dirigiremos a la derecha hasta encontrar el Medallón de Acceso. Cuando lo tengamos, volveremos al piso superior y, dirigiéndonos a la izquierda, encontraremos la puerta azul que se abrirá al llegar nosotros. Cruzaremos dos pantallas más y nos dejaremos caer para pasar al siguiente nivel.

Nivel lago interior: hay que dirigirse siempre a la derecha, luchando contra los terribles plentosauros que habitan en las aguas termales del lago. Estos son los peores enemigos con los que hay que luchar porque se acercan sumergidos en el agua y no podemos eliminarlos hasta que se encuentran prácticamente encima de nosotros.

Aparte tenemos que estar pendientes de las pirañas asesinas, aunque éstas representan un peligro mucho menor.

Nuestro objetivo estará logrado cuando alcancemos el helipuerto y nos montemos en el helicóptero que hay en él.

Nivel magma: con el helicóptero atravesaremos la gruta que conduce a la zona volcánica. Una vez en ella tendremos que evitar la lava, las burbujas que salen de ella y los desprendimientos de roca magmática.

CHICA BUSCA CHICO



Abandonaremos la pantalla donde se encuentra el helicóptero despacio porque, de lo contrario, podemos caer en la lava nada más entrar en la siguiente. Tendremos que superarla realizando hábiles saltos mediante el jet. En las tres pantallas siguientes, tendremos que evitar las rocas magmáticas.

En las cuatro siguientes, tendremos que entrar despacio porque son del estilo de la primera. En la última pantalla tendremos que saltar hasta un saliente que hay en la pared y desde allí podremos alcanzar el último nivel.

Nivel prisión: llegados a este punto, podéis relajaros porque es lo más sencillo del juego.

Consta sólo de cuatro pantallas. En

Los que aparecen del aire necesitan alcanzarnos siete veces para hacer desaparecer el corazón y con ello quitarnos una vida. Los pelotrones, alienígenas, serpientes y sapos gigantes necesitan alcanzarnos en cuatro ocasiones. Los plentosauros sólo necesitan dos. Perderemos una vida con sólo caer en la lava, etc.

En esta carga cuentas con cinco vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón. La posición en donde se encuentran la tienes reflejada en el mapa. En la primera carga comienzas con cuatro vidas y obtendrás una extra cada vez que consigas 25.000 puntos.

Movimientos: Serena puede dirigirse hacia la izquierda o la derecha. Con el jet puede realizar pequeños vuelos, cambiando de dirección durante los mismos si lo considera necesario.

Desde el comienzo del segundo nivel y una vez obtenido el láser, podrá disparar con él.

Como podrás comprobar por ti mismo, el juego reúne las suficientes emociones e interés como para que puedas pasar buenos ratos sentado ante la pantalla de tu ordenador.



VEHÍCULOS

tres de ellas tendremos que eliminar a los enemigos que aparecen del aire y a los diablos rojos. En la última se encuentra el prisionero, sujeto con cadenas sobre una plataforma. Haremos subir a Serena a ésta, produciéndose entonces más que un emotivo encuentro y, con ello, el final del juego.

Durante toda la segunda carga, veremos un corazón en el lado derecho del marcador que es el que nos indica la vida que nos queda. Debemos tener en cuenta que no todos los enemigos acaban con nosotros de la misma manera.



SPECTRUM

1.ª PARTE

1 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI:
INK NOT PI: POKE 23624, NOT PI:
CLEAR 24063: LOAD "CODE": RAND
OMIZE USR 61000

2.ª PARTE

1 POKE 23298,5: BORDER NOT PI:
PAPER NOT PI: INK NOT PI: POKE
23624, NOT PI: CLEAR 24063: LOAD
"CODE": RANDOMIZE USR 61000

AMSTRAD

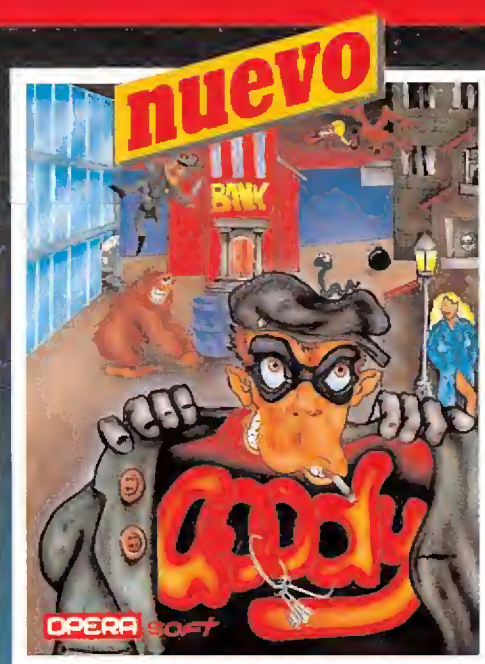
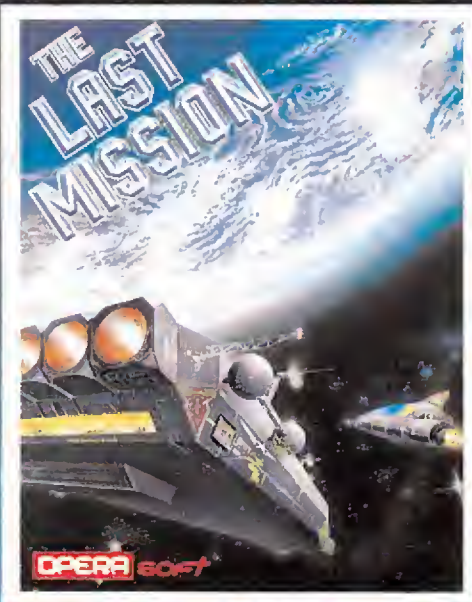
10 OPENOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT:LOAD"C"
20 POKE 1114,5:MODE 0:CALL 1000

OBJETOS



tu PC ya sabe trabajar enseñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



Versión para PC y Compatibles

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

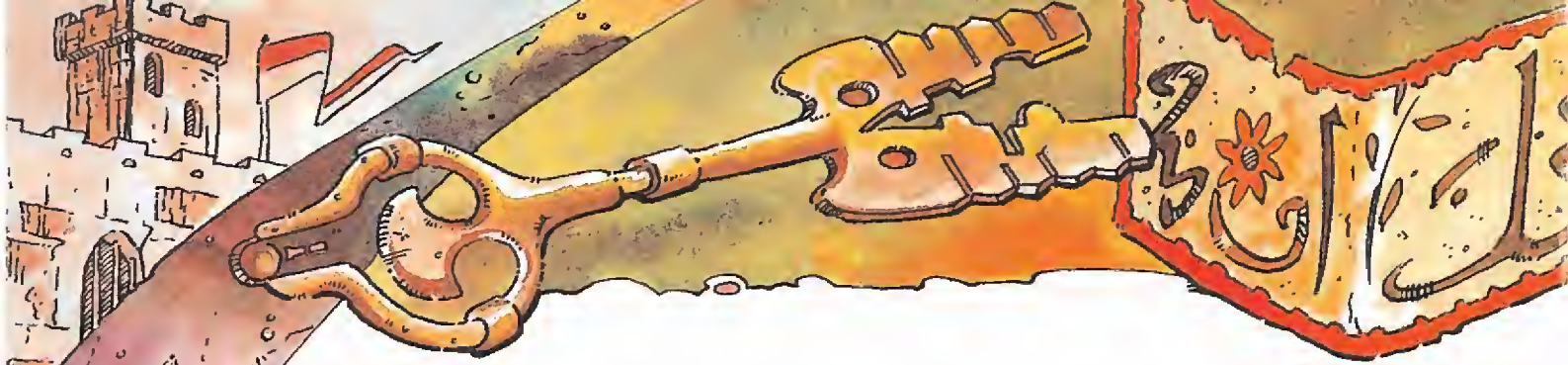
**ATREVETE
CON TU PC**

OPERA *SOFT*

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



Perdida la guerra contra el bien, las fuerzas del infierno reunieron sus huestes en un punto en el espacio sujeto a coordenadas temporales, a la espera del día de la venganza final.

EL CIDA



**"Tras la puerta
sin fondo do el
Pergamino
espera hállese
la clave..."**



Durante milenios, dichas fuerzas infernales buscaron un lugar estable donde resurgir.

En el siglo XI de nuestra era, una gran concentración de maligna energía surgió en Castilla, varios pueblos fueron arrasados y en medio del campo apareció una puerta orientada al este, que sólo podía ser vista al amanecer.

Los juglares de la época entonaban en sus cantares una extraña historia sobre un mágico pergamino en el que se describía la forma de cerrar la puerta por la que los seres del infierno podrían entrar en nuestro mundo. Dicho cantar decía así:

**Tras las puerta sin fondo
do el Pergamino espera
hállase la clave
a tan arriesgada empresa.**

**Caballero que ose
sin dudar franquearla
mil peligros le acechen
por su Doncella hallarla.**

**Legiones infernales
por aquesta osadía
malditos le persigan
tanto en noche como en día.**

**Feliz Caballero que
a su amada encuentre
y al conjuro Diabólico buen
fin le pretende
en boca de aquellos
cuya oración
el Maligno poder reprende.**

Objetivo

Tras el estudio por los sabios de la época de las circunstancias y

evidencias del misterio del portal místico, se encontró una antigua profecía que decía:

En un pergamino las fuerzas del mal grabaron el conjuro que debería ser pronunciado por dos almas puras para acabar para siempre jamás con el maléfico poder del portal.

Nuestra misión es conseguir el pergamino mágico y llevarlo a dos hombres de almas puras para que lo guarden y lo utilicen contra las fuerzas del mal.

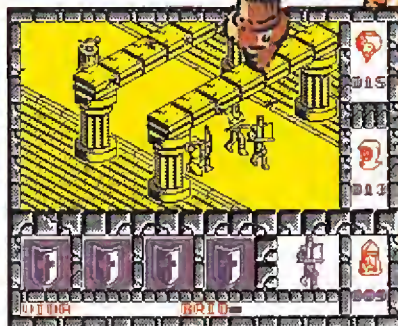
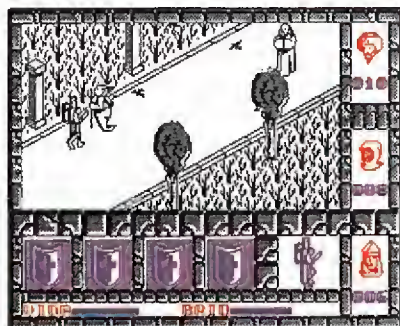
Cómo realizar nuestra misión

Como ya sabemos, nuestro objetivo es llevar el pergamino a dos hombres de alma pura. Primero, tiene que ser leído por el monje Jeremías de Ouza y, después, por el ermitaño Alfredo de Betege-días.

Para conseguir dicho pergamino mágico es necesario estar en posesión de la llave que lo libere de su mística prisión.

Esta llave tampoco puede ser tomada por la fuerza, sino que ha de ser cambiada por dinero. Con éste en nuestro poder se podrá comprar la llave y, por fin, conseguir el pergamino y llevarlo al monje Jeremías y a Alfredo, el ermitaño.





Tanto Jeremías como Alfredo y el pergamino están custodiados por un diablo maligno y éste, como hemos dicho anteriormente, será inmune a nuestra espada.

Sin embargo, podemos conseguir una lámpara maravillosa que nos concede tres deseos, así podremos evitar tres veces al súbdito infernal.

Cada vez que entremos en la zona del diablo se agotará un tercio de la lámpara mágica y, en consecuencia, deberemos estar en posesión de ésta para recoger y entregar el pergamino.

Sin duda, ya habréis intentado realizar la misión y os habréis encontrado con que vuestra fuerza física (brío) es insuficiente para acabar con tan numerosos enemigos; tranquilos, eso se resuelve de una manera muy sencilla.

Antes de nada, deberás rescatar el alma de doña Jimena, pues una vez liberada se multiplicará en veinte imágenes místicas que deambularán por los campos de Castilla y cuyo contacto con el Cid, renovará su fuerza.

Enemigos

Frente al Cid encontramos más de 400 enemigos entre moros, ladrones, cristianos y arqueros, deseosos de acabar con nosotros.

Los arqueros son figuras místicas y, por tanto, sólo podemos

eludir dardos, pero es imposible acabar con ellos.

Respecto al resto de los enemigos (moros, ladrones y cristianos malvados), el planteamiento es distinto al ser humanos como el Cid y, por tanto, la espada de nuestro personaje podrá acabar con ellos con una buena estocada, cosa que tampoco ocurrirá con los guardianes del camino que son zombies dominados por las fuerzas del mal y contra los que no podemos luchar, pues nuestra espada resultaría inútil contra ellos. Los distinguiremos porque pasaremos inadvertidos a sus ojos por estar en otro plano astral y, aun cuando estemos a su lado, seguirán sin variar su trayectoria fija lo más mínimo, pues sólo cruzando el espacio que crean al avanzar de un sitio a otro, el haz místico que dejan, nos podrán atrapar y destruir.

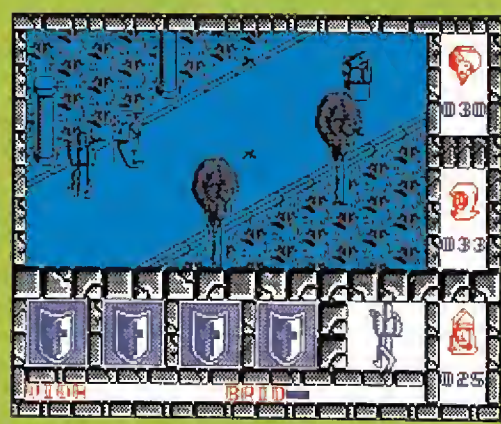
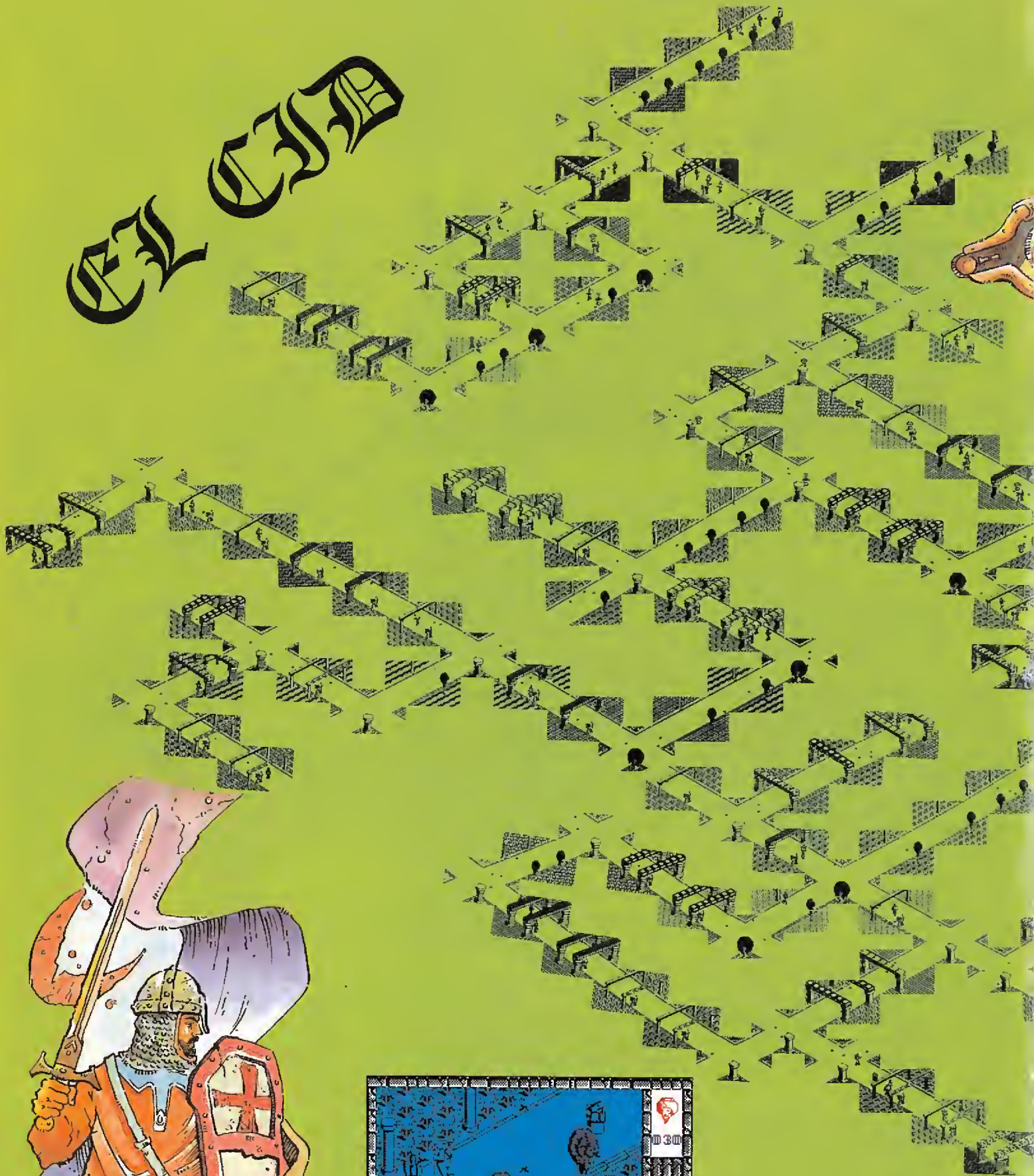
Amigos

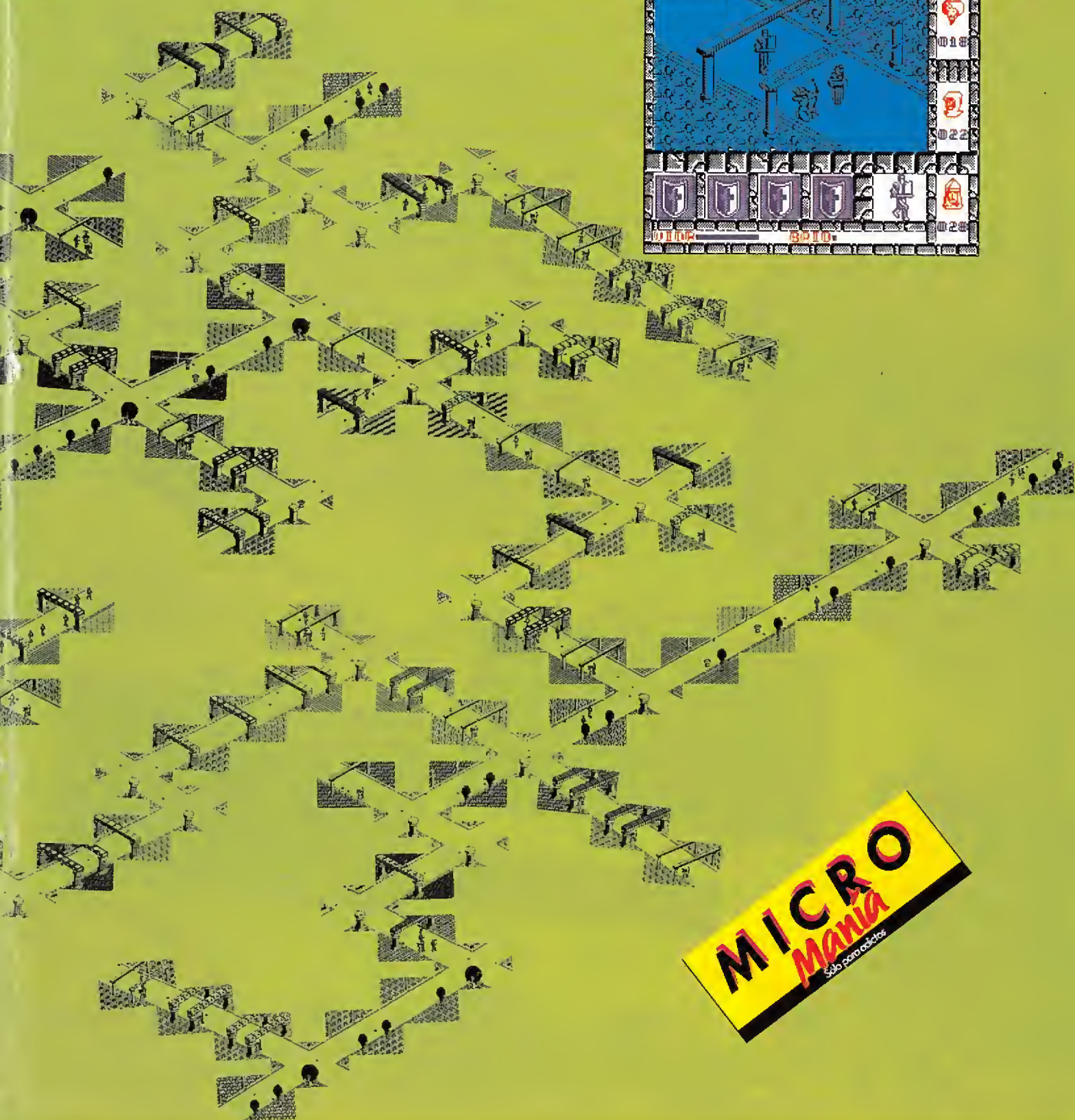
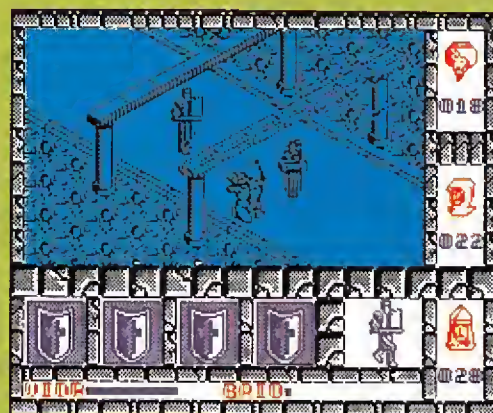
En el camino, El Cid podrá encontrar duendes y águilas que dan vida a nuestro guerrero, las cuales, al contactar éste con dichas águilas, le restaurarán completamente sus constantes vitales, no así su fuerza física, para lo que necesita el contacto físico con su amada doncella doña Jimena.

"Legiones infernales le persigan tanto en noche como en día"

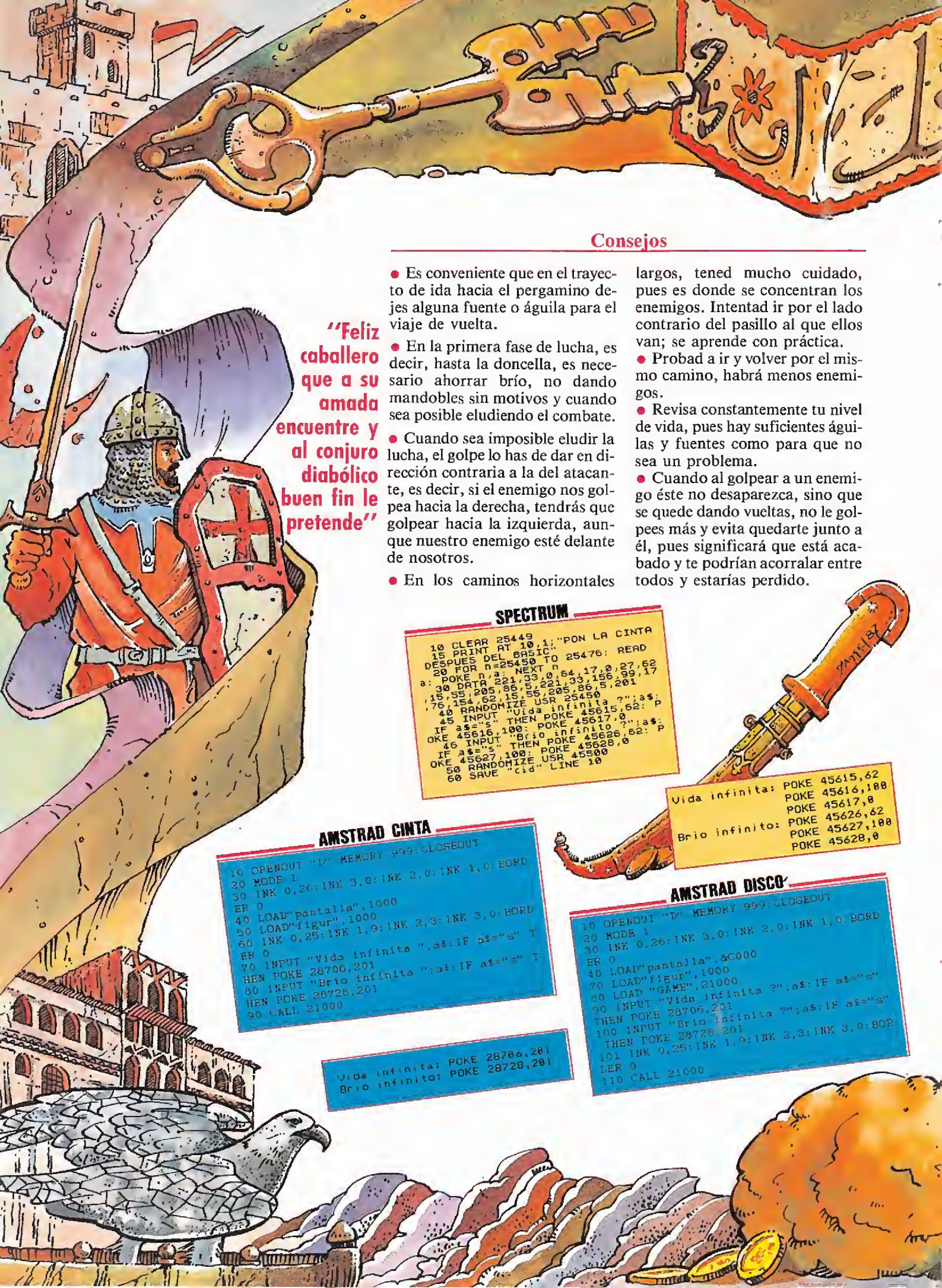


THE





MICRO
Mania
só para obcecos



Consejos

● Es conveniente que en el trayecto de ida hacia el pergamino dejes alguna fuente o águila para el viaje de vuelta.

● En la primera fase de lucha, es decir, hasta la doncella, es necesario ahorrar brío, no dando mandobles sin motivos y cuando sea posible eludiendo el combate.

● Cuando sea imposible eludir la lucha, el golpe lo has de dar en dirección contraria a la del atacante, es decir, si el enemigo nos golpea hacia la derecha, tendrás que golpear hacia la izquierda, aunque nuestro enemigo esté delante de nosotros.

● En los caminos horizontales

largos, tened mucho cuidado, pues es donde se concentran los enemigos. Intentad ir por el lado contrario del pasillo al que ellos van; se aprende con práctica.

● Probad a ir y volver por el mismo camino, habrá menos enemigos.

● Revisa constantemente tu nivel de vida, pues hay suficientes águilas y fuentes como para que no sea un problema.

● Cuando al golpear a un enemigo éste no desaparezca, sino que se quede dando vueltas, no le golpees más y evita quedarte junto a él, pues significará que está acabado y te podrían acorralar entre todos y estarías perdido.

SPECTRUM

```
10 CLEAR 25449
15 PRINT AT 10,1:"PON LA CINTA"
20 DESPUES DEL BASIC
25 FOR n=25450 TO 25476: READ
a: POKE n,a: NEXT n
30 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62
,15,55,205,86,5,221,33,156,99,17
,76,154,62,15,55,205,86,5,201
40 RANDOMIZE USR 25450
45 INPUT "Vida infinita ?":a$:
IF a$="s" THEN POKE 45615,62: P
OKE 45616,100: POKE 45617,0
46 INPUT "Brío infinito ?":a$:
IF a$="s" THEN POKE 45626,62: P
OKE 45627,100: POKE 45628,0
50 RANDOMIZE USR 45500
60 SAVE "cid" LINE 10
```

AMSTRAD CINTA

```
10 OPENOUT "D" MEMORY 999:CLOSEOUT
20 MODE 1
30 INK 0,26:INK 3,0:INK 2,0:INK 1,0: BORD
ER 0
40 LOAD"pantalla",1000
50 LOAD"figur",1000
60 INK 0,25:INK 1,9:INK 2,3:INK 3,0: BORD
ER 0
70 INPUT "Vida infinita ":a$:IF a$="s" T
HEN POKE 28706,201
80 INPUT "Brío infinito ":a$:IF a$="s" T
HEN POKE 28728,201
90 CALL 21000
```

Vida infinita: POKE 28706,201
Brío infinito: POKE 28728,201

AMSTRAD DISCO

```
10 OPENOUT "D" MEMORY 999:CLOSEOUT
20 MODE 1
30 INK 0,26:INK 3,0:INK 2,0:INK 1,0: BORD
ER 0
40 LOAD"pantalla",&C000
50 LOAD"figur",1000
60 LOAD"GAME",21000
70 INPUT "Vida infinita ?":a$:IF a$="s"
THEN POKE 28706,201
80 INPUT "Brío infinito ?":a$:IF a$="s"
THEN POKE 28728,201
90 INK 0,25:INK 1,9:INK 2,3:INK 3,0: BORD
ER 0
110 CALL 21000
```

Vida infinita: POKE 45615,62
POKE 45616,100
POKE 45617,0
Brío infinito: POKE 45626,62
POKE 45627,100
POKE 45628,0

ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

GALACTIC GAMES



RAMPAGE



Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)

C
S
A

SIGUE A RAMPAGE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ASOMBROSAMENTE FÁCIL DE ENTENDER.
ASOMBROSAMENTE DIFÍCIL DE SER UN
MAESTRO. TÚ PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

PROEIN
SOFT LINE
EXPERIENCIAS DE OTRO MUNDO

SEPTIEMBRE



LUCASFILM GAMES PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR
XX SPECTRUM
MSX and 128C

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO,

CASSETTE : 1.199
DISCO
AMSTRAD : 2.995

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels (91) 276 22 08/09



COCONUT

+ DE 1.000
TÍTULOS

EL UNIVERSO DEL

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD				PC 1512 Y COMPATIBLES				COMMODORE 64-128			
MULTIFACE TWO	16.500	GAME OVER	875	THEATRE IN EUROPE	1.000	ARKANOID	3.900	ALBUM DE PLATINO	2.000		
DISCOLOGY	6.000-D	GOODY	995	THEATRE IN EUROPE	1.900-0	ALEX HIGGINS BILLAR	2.300	EL LINGOTE	3.500		
DISCOLOGY 2	8.000-D	GOODY	1.995-D	TWO ON TWO	880	ACE	4.400	ARMY MOVES	875		
ALBUM DE PLATINO	2.000	GOONIES	875	TWO ON TWO	2.200-D	BOULDER DASH	3.200	BATTLE FOR MIOWAY	1.000		
ARKANOID	2.000-D	GUADALCANAL	880	TRIVIAL PURSUIT	3.400	BOULDER DASH II	3.200	BATTLE FOR MIOWAY	1.900-0		
EL LINGOTE	3.500	GUADALCANAL	2.200-0	TRIVIAL PURSUIT	4.300-0	BRUCE LEE	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.000		
ARMY MOVES	875	GRAND PRIX 500 c.c.	995	TENNIS 3D	995	CALIFORNIA GAMES	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.900-		
ART STUDIO	5.500-D	GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-0	TENNIS 3D	2.200-D	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	BARBARIAN	1.200		
ASPHALT	1.900	GHOSTS'N GOBLINS	875	WORLD GAMES	875	CRUSADE IN EUROPE	5.200	CALIFORNIA GAMES	875		
ASPHALT	2.800-D	GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D	WONDER BOY	880	CYRUS II CHESS	5.000	CORRECAMINOS	875		
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	HYSTERIA	875	WONDER BOY	2.200-D	DDN QUIJOTE	3.900	CONVOY RAIDER	875		
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D	HIGH FRONTIER	880	ZOMBI	1.000-D	DECISION IN DESERT	5.200	DON QUIJOTE	875		
BATTLE OF BRITAIN	1.000	HYDROFOOL	1.200	3D GRAN PRIX	2.000	DESTROYER	5.000	EXOLON	875		
BATTLE OF BRITAIN	1.900-D	HYDROFOOL	2.750-0	3D GRAN PRIX	2.800-D	DAMBUSTERS	3.900	ENDURO RACER	880		
BOB WINNER	2.500-D	INDIANA JONES	875	6 PAK VOL. 1	1.750	FLIGHT SIMULATOR	10.000	FALKLANDS B2	1.000		
GRADE OF		INFILTRATOR 2	875	6 PAK VOL. 1	2.750-0	F 15 STRIKE EAGLE	3.900	GUADALCANAL	880		
FRANKSTEIN	875	IKARI WARRIORS	1.200	6 PAK VOL. 2	1.750-0	FIVE A SIDE	2.300	GAUNTLET 2	875		
BARBARIAN	1.200	JACK THE NIPPER 2	875	6 PAK VOL. 2	2.750-D	GREAT SCAPE	3.900	GAME OVER	875		
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250-D	LEADER BOARD	1.200	PCW 8256-8512		INFILTRATOR	3.900	HIGH FRONTIER	880		
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D	LAST MISSION	995	AFTER SHOCK	3.500	KARATEKA	4.200	HYSTERIA	875		
BILLY BARRIOBAJERO	995	LAST MISSION	1.990-0	BRUNO BOXING	4.200	LIVINGSTONE SUPONGO	4.400	INDIANA JONES	875		
CALIFORNIA GAMES	875	LIVINGSTONE SUPONGO	995	BOUNDER	3.800	LAST MISSION	4.400	INFILTRATOR 2	875		
CORRECAMINOS	875	LIVINGSTONE SUPONGO	2.200-0	COLOSSUS CHESS 4	4.200	GOODY	4.400	IWO JIMA	1.000		
CORRECAMINOS/SOLO-MON	2.250-0	MATCH DAY 2	875	CYRUS II CHESS	3.200	MUSIC STUDIO	5.800	JACK THE NIPPER 2	875		
CYRUS II CHESS	1.900	MEGACORT	875	3D CLOCK CHESS	3.400	MEAN 18 GOLF	4.500	MATCH DAY 2	875		
CYRUS II CHESS	2.800-D	NEMESIS	1.500	CLASSIC COLLECTION	3.800	MACADAM BUMBER	5.200	OUTRUN	875		
CHALLENGE GOBOTS	875	OUTRUN	875	PROHIBITION	1.200	PHANTIS	3.900	OKINAWA	1.000		
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D	PHANTIS	875	PROHIBITION	2.750-D	PROHIBITION	5.000	OKINAWA	1.900-D		
COBRA	875	PLATOON	875	QUARTET	880	PROGOLF	2.300	PLATOON	875		
COBRA	2.000-D	PROHIBITION	1.200	QUARTET	2.200-D	PITSTOP II	4.500	POWER STRUGGLE	1.000		
COMMANDO	875	PROHIBITION	2.750-D	RENEGADE	875	SAM FOX STRIP POKER	4.500	RENEGADE	875		
COMMANDO	2.250-0	QUARTET	880	RENEGADE/WIZBALL	2.250-D	STAR GLIDER	5.200	SUPER SPRINT	880		
DESPERADO	875	QUARTET	2.200-D	REX HARD	895	SOLO FLIGHT	4.400	SILENT SERVICE	1.200		
DDN QUIJOTE	875	RENEGADE	875	SAMURAI TRILDEY	875	SUMMER GAMES II	4.500	TRIO	875		
DON QUIJOTE	2.000-D	RENEGADE/WIZBALL	2.250-D	SAMURAI T./THING B.B.	2.250-D	SUB BATTLE	5.500	TWO ON TWO	880		
DYNAMIC DISC PAK	2.750-D	REX HARD	895	SENTINEL	875	SILENT SERVICE	5.000	THE LAST NINJA	1.200		
EL CID	875	SAMURAI TRILDEY	875	STAR GLIDER	3.000	TIGERS IN THE SNOW	5.400	TAI PAN	875		
EXOLON	875	SAMURAI T./THING B.B.	2.250-D	SUPER SPRINT	880	TWO ON TWO (BASKET)	5.000	THEATRE IN EUROPE	1.000		
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D	SENTINEL	875	SUPER SPRINT	2.200-0	TOP GUN	3.900	THEATRE IN EUROPE	1.900-0		
ELITE	3.400	STAR GLIDER	3.000	SABOTEUR II	875	ULTIMA III	5.400	TRIVIAL PURSUIT	3.400		
ELITE	4.300-0	SUPER SPRINT	880	SABOTEUR II	2.000-D	URIDIUM	4.200	WORLD GAMES	875		
ENDURO RACER	880	SUPER SPRINT	2.200-0	SAILING	880	WORLD SERIES		WONDER BOY	880		
ENDURO RACER	2.200-0	SABOTEUR II	875	TAI PAN	875	BASEBALL	4.200	TANK	875		
FREDDY HARDEST	875	SABOTEUR II	2.000-D	TAI PAN	2.250-D	WINTER GAMES	4.500	ZYNAPS	875		
FREDDY HARDEST	2.250-0	SAILING	880	TAI PAN	2.250-D	WORLD GAMES	4.500	007 ALTA TENSION	875		
F. MARTIN BASKET	875	TAI PAN	875	TANK	875	DISC 5 1/4 DC.DD.	250	X-15	880		
F. MARTIN BASKET	2.250-0	TAI PAN	2.250-D	TANK	875			6 PAK VOL. 1	1.750		
GAUNTLET 2	875	TRIO	875	TRIO	875			6 PAK VOL. 2	1.750		
GAUNTLET	875	TRIO	2.250-D	TRIO	2.250-D						

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL:

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVÍO 200

TOTAL:

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO



"SOFTWARE"

DADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

SPECTRUM				MSX		MATERIAL ATARI ST				
PHOENIX III-E	6.500	GOODY	995	SPIRITS	800	ALBUM DE PLATINO	1.700	520 STF	7.900	
ALBUM DE PLATINO	2.500	GAME OVER	875	SABOTEUR II	800	EL LINGOTE	3.500	1040 STE	135.000	
EL LINGOTE	3.500	GHOSTS'N GOBLINS	875	TRIO	875	ARQUIMIDES XXI	875	MON. FOSFORO		
ATHENA	875	GUNRUNNER	800	TRIAIOS	875	ALTA TENSION	875	BLANCO	33.500	
ALIEN EVOLUTION	875	HIGH FRONTIER	880	THING BOUNCES BACK	875	AWF W. MONTY	875	MON. COLOR SC1224	67.000	
ARKANOID	875	HEAD OVER THE HEELS	800	THE EIDOLON	880	ACE OF ACES	1.200	520STF+ MON. F.B.	110.250	
ARMY MOVES	875	INFILTRATOR 2	875	THE GREAT SCAPE	875	BALL BLAZER	880	520STF+ MON. COLOR	143.000	
ASTERIX	875	INDIANA JONES	875	THRONE OF FIRE	875	COLOSSUS CHESS 4	1.900	1040STF+ MON. F.B.	165.000	
ARQUIMIDES XXI	875	INSPECTOR GADGET	800	THEATRE IN EUROPE	1.000	COBRAS ARC	875	1040STF+ MON. COLOR	198.000	
AWF V. MONTY	800	IWO JIMA (WAR GAME)	1.000	TWO ON TWO	800	COSA NOSTRA	995	IMPRESORA SMM804	42.000	
ACRO JET	1.200	JACK THE NIPPER 2	875	TERRA CRESTA	800	DESPERADO	875	CABLE MONITOR/TV	3.900	
ART STUDIO	3.000	JAIL BREAK	1.500	TT RACER	1.200	DEMONIA	995	5 DISCOS 3.5" SC/DD	2.400	
ARTIST II	3.000	KRAK OUT	800	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DEATH WISH 3	875	5 DISCOS 3.5" DC/DD	3.000	
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	LAST MISSION (OPERA)	995	THE NIGHTMARE RALLY	800	DUSTIN	875			
BATTLE OF BRITAIN	1.000	LAST MISSION (ERBE)	875	UCHI MATA	800	DESOLATOR	800	SOFTWARE ATARI ST		
BISMARCK	1.900	LIVINGSTONE SUPONGO	995	URIDIUM	800	EL CIO	875	GESTION CONTABLE	21.900	
BREAKTHRU	800	MASK	875	WORLD GAMES	875	F. MARTIN BASKET	800	FACTURACION	21.900	
BAZOOKA BILL	800	MATCH DAY 2	875	WONDER BOY	875	GOODY	995	GESTION ALMACEN	16.000	
BLACK MAGIC	875	MEGACORT	875	007 ALTA TENSION	875	HOWARD THE DUCK	880	CONTROL		
BRIQE OF		MAGMAX	800	6 PAK VOL. 1	1.750	INTERNATIONAL KARATE	995	PROVEEDORES	21.900	
FRANKSTEIN	875	METROCROSS	800	6 PAK VOL. 2	1.750	LAST MISSION	995	GESTION FACTURAS		
BUBBLER	875	MARIO BROS	800	SPECTRUM + 3		LIVINGSTONE SUPONGO	995	(IVA)	16.000	
BARBARIAN	1.200	NFMESIS	1.500			LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-0	LOS 5 MODULOS	72.800	
BOMB JACK II	1.200	OUTRUN	875			MEGACORT	875	PROCESADOR DE		
CALIFORNIA GAMES	875	OKINAWA (WAR GAME)	1.000	MULTIACE THREE		NONAMED	875	TFXTOS	8.400	
CONVOY RAIDER	875	PHANTIS	875	(PARA EL USO DE TODO PROGRAMA SPECTRUM)		PHANTIS	875	BASE DE DATOS	12.900	
CHALLENGE GOBOTS	875	PLATOON	875	PROGRAMAS DEL SPE + Y DEL		PHANTOMAS II	875	LOGISTIX	25.000	
CORBECAMINOS	875	PROHIBITION	1.200	40 PRINCIPALES		RUNNER	995	ST BASIC	8.400	
COSMIC S. ABSORBER	875	PAPER BOY	1.200	(C/VOL.)		STAROUST	875	ST LOGO	8.400	
COMMANDO	875	QUARTET	880	GAME SET AND MATCH		STOP BALL	875	NEOCHROME	12.900	
COLOSSUS CHESS 4	875	RENEGADE	875	GOODY		SORCERY	875	PECAN UCSD PASCAL	17.500	
COBRA	875	REX HARD	895			WINTER GAMES	875			
DESPERADO	875	RANARAMA	800	JOYSTICK'S Y MATERIAL		GAME MASTER	4.900-K	JUEGOS		
DEATH WISH 3	875	STAROUST	875			GOONIES	4.500-K			
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900	SUPER SPRINT	880			GREEN BERET	4.500-K			
DOON QUIJOTE	875	SOLOMONS KEY	875			KNIGHT MARE	4.500-K	ARKANOID		3.900
DRAGON'S LAIR II	800	STIFFLIP Y CO	1.200			KONAMI SOCCER	4.500-K	BARBARIAN		3.900
OUSTIN	875	SHAO LIN'S ROAD	800			NEMESIS	4.500-K	CORRECAMINOS		3.900
EL CIO	875	SAILING	880			NEMESIS 2	4.900-K	GAUNTLET		3.900
EXOLON	875	STARGLIDER	3.000			MAZE OF GALIOUS	4.900-K	GAUNTLET 2		3.900
ENDURO RACER	880	STARFOX	875			METAL GEAR (MSX 2)	4.900-K	INDIANA JONES		3.900
FREDDY HARDEST	875	STOPBALL	875			PENGUIN ADVENTURE	4.500	KARATE MASTER		3.900
F. MARTIN BASKET	875	SENTINEL	875			O-BERT	4.500	METROCROSS		3.900
FIST II	875	SAMURAI TRILOGY	875			VAMPIRE KILLER		RANARAMA		3.900
FAIRLIGHT II	875	SLAP FIGHT	875			(MSK2)	4.900-K	TYPHON		3.900
FALKLANDS 82	1.000	STAR RAIDERS II	880			D= DISCO		TAI PAN		3.900
GUDALCANAL	880	SILENT SERVICE	1.200			K= CARTUCHO		TRAILBLAZER		3.900
GAUNTLET 2	875	SUPER SOCCER	875					XEVIOUS		3.900
GAUNTLET	875	SCCOBY DOO	1.200					30 GALAX		3.900
		SURVIVOR	800							

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1 ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO 147.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 3 ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO 200.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 2 ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224 179.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 4 ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224 232.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



MASK

José Emilio Barbero

Desde que Matt Trakker ingresó en el servicio secreto interestelar le habían sido asignadas todo tipo de misiones con un denominador común: el alto riesgo. Pero la tarea que le habían encomendado esta vez era algo más que eso. Era un auténtico suicidio.

Matt debía infiltrarse en cuatro zonas del tiempo invadidas por los Venoms, eternos enemigos de la confederación interestelar, y tras rescatar a siete agentes que habían sido hechos prisioneros debía llegar hasta la base Venom y destruirla.

El juego

Comienzas el juego en el primero de los cuatro niveles de que consta el programa, que son: Boulder Hill, Prehistoria, Lejano futuro y la Base Venom.

Lo primero que debes observar es un círculo que se encuentra bajo tu nave, es el vórtex. Cada vez que termines tu misión en un nivel deberás regresar a él para pasar al siguiente nivel.

Tu misión consiste en buscar a los dos agentes, junto con sus respectivas máscaras, que están prisioneros en la zona en que te encuentres, excepto en el primer nivel, donde deberás buscar sólo un agente y tu propia máscara.

En primer lugar debes encontrar al agente, y sólo entonces podrás recoger su máscara. Para poder localizar más fácilmente a los agentes puedes recoger un scanner que te indicará en qué dirección se encuentran. Desgraciadamente el scanner sólo funcionará tras ser activado con una llave, y ésta, se encuentra desperdigada en cuatro trozos por la superficie de los planetas.

Las llaves

Así pues, lo primero que debes hacer es buscar el scanner (hay uno para cada agente) y comenzar a recoger trozos de llave. Cuando tengamos cuatro podemos ya intentar ensam-



piezas que forman las dos llaves que necesitas (una llave para el scanner de cada agente), pero hay también trozos falsos que no encajan en ninguna de las dos llaves cuya única finalidad es despistarnos.

En el primer nivel sólo una de las dos llaves que se pueden formar activa el scanner.



El scanner

Una vez activado el scanner con su llave correspondiente comenzará a

AMSTRAD

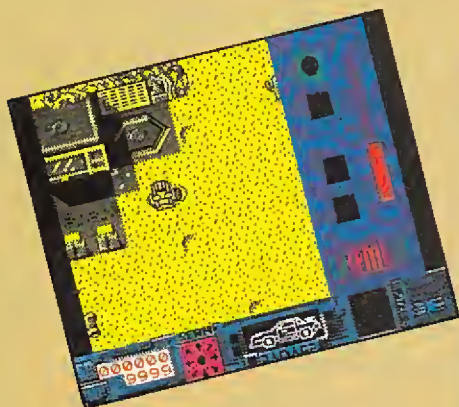
```
10 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
a$:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&82
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N):",a$:IF UPPE
R$(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
a - MASK - original":CALL &BF00
60 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,00,C
D,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,87,01,11
,23,BF,01,11,00,ED,00,0E,00,3E,C0,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,21,A8,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,00,0E
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,21,59,BF,22,FA,01,C3,87,01,F5,
E5,3E,2A,21,5B,00,32,D4,82,22,D5,82,3E,3
D,32,A3,91,3E,FD,32,42,8B,E1,F1,C3,7D,04
```

Pokes MASK
By: D.R.S.

Vidas & Tiempo:
Poke &82D4,&C3
Poke &82D5,&92
Poke &82D6,&82
Bombas:
Poke &91A3,0
Invulnerable:
Poke &8B42,&C9



funcionar. Los agentes están prisioneros en cuevas, por lo tanto hay que avanzar en la dirección que marque el scanner hasta encontrar la cueva correcta. Al acercarnos a la entrada aparecerá un mensaje donde podremos ver la identidad del agente recogido. Ahora ya podemos recoger su máscara, y una vez hecho esto repetir el proceso con el otro agente para por último volver al vórtex y pasar así de nivel.



Las ayudas

En el suelo de todas las zonas puedes encontrar, además de las máscaras, los scanners y los trozos de llave, otros objetos que te resultarán de utilidad. Para recogerlos basta con

pasar por encima de ellos. Los objetos son:

Bombas. Utilizadas para eliminar obstáculos de tu camino. Sólo puedes llevar tres como máximo. Para utilizarlas pulsa SPACE, pero ten la precaución de alejarte acto seguido de la zona (la bomba funcionará aunque esté fuera de tu campo de visión) pues su explosión te puede causar graves daños.

Reparadores. Resta dos unidades

OBJETOS



REPARADOR



MÁSCARA



BOMBA



SCANNER

a tu marcador de daños. Si no tienes daños no podrás recogerlos.

El marcador

En el marcador puedes encontrar información sobre las máscaras que has recogido, el número de bombas que te quedan, el estado en que se encuentra tu marcador de daños y el

tiempo que te queda para cumplir tu misión.

Cuentas con 9.999 unidades de tiempo para cada nivel, y se te restarán 1.000 unidades si tu nave es destruida.



La base Venom

Para destruir la base Venom debes proceder de la siguiente manera. Busca la serpiente, cuando la encuentres te disparará. Bombardea su cabeza para que deje de disparar. A continuación bombardea la parte baja de su cuerpo para que abra las puertas metálicas. Bombardea las puertas y por último vuelve al vórtex. Tu objetivo estará por fin conculido y tendrás acceso al final del juego.



Poke 34318,201 inmunidad
Poke 39424,127 bombas infinitas.
Poke 42187,0
Poke 33659,0 tiempo infinito
Poke 33882,0
Poke 33883,62 donde n=n.º de bombas
Poke 33884,n
Poke 37067,195 juego sin enemigos
Poke 41745,195 anula el efecto del rayo del tercer nivel



SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
80 POKE 23558,8
90 LOAD "CODE 50000
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 50048,0
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 50053,0
120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES EMPEZAR (0-255) ";A: POK
E 50070,A
130 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO TO 150
EHIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 50078,0
140 INPUT "QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N) ";A$: IF
A$="N" THEN POKE 50081,0
170 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
180 RANDOMIZE USR 50000
```

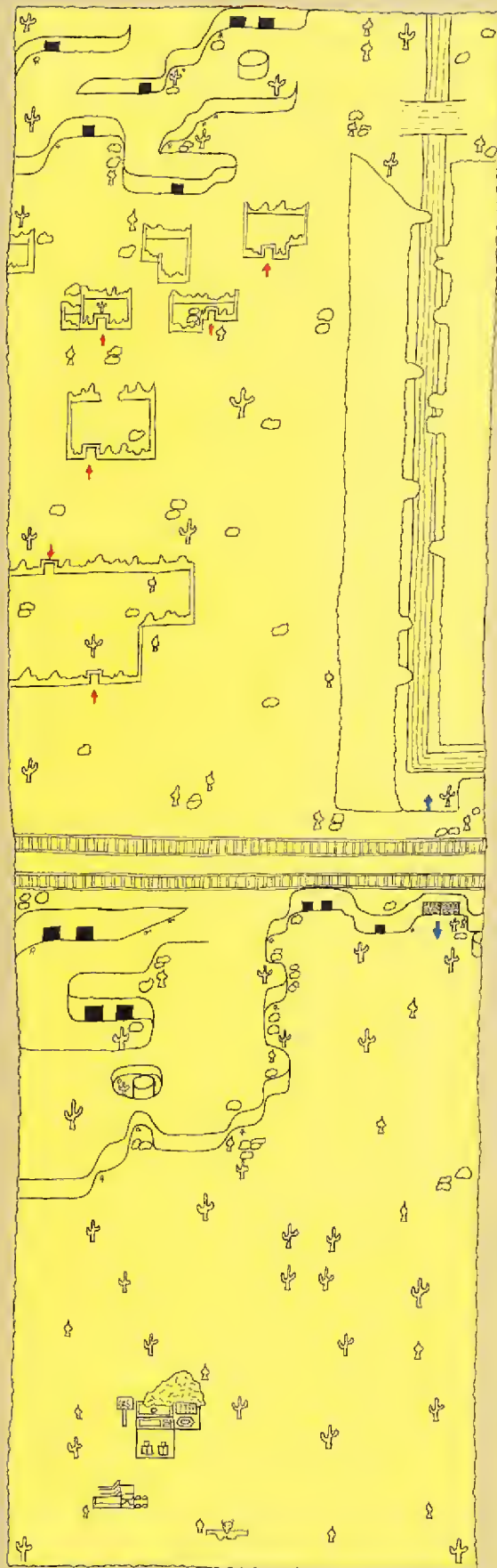
LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	DD2188A911A80B3EFF37	1127
2	CD560530F13E21320CAB	913
3	3E303200AB3EB5320EAB	822
4	217CC31130B5016400ED	936
5	B0C3F2A93EC9320E8E3E	1305
6	7F32009AAAF32CBA4327B	1096
7	83325A843E3E325B843E	662
8	00325C843E3E325B843E	970
9	11A33EC932E7612A0380	994
10	E9000000000000000000	233

DUMP: 50.000
N.º BYTES: 91



NIVEL 1



Boulder Hill

Las dos flechas azules (↓, ↑) representan las entradas de un túnel a través del cual podremos pasar una vez abierta su entrada con una bomba. Las flechas rojas señalan las puertas de algunas casas que tras ser derribadas con una bomba nos permitirán acceder al interior (↑). Las puertas negras son las entradas a las cuevas. Aquí se encuentran los agentes a los que debemos buscar. Debes buscar al agente Bruce Sato.



Prehistoria

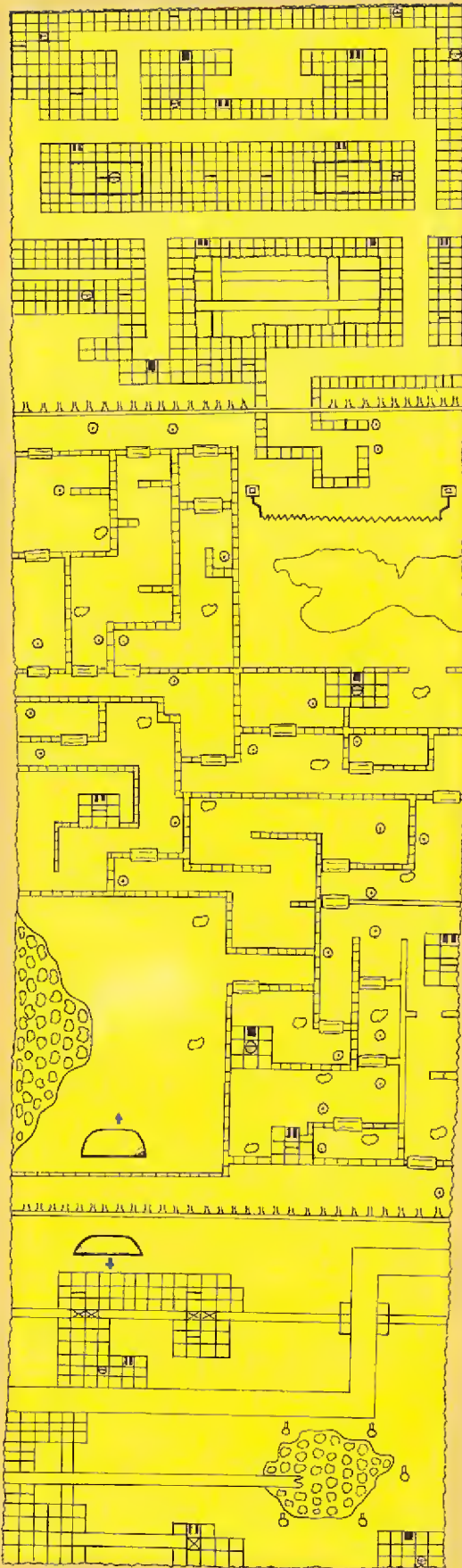
Las dos flechas azules (↓, ↑) indican las entradas de un túnel por el que podemos pasar. Las flechas rojas (↑) señalan a algunas rocas que nos cierran el camino. Para poder pasar deberemos empujarlas hasta que se despeje el camino. La flecha verde (↗) indica la única entrada que existe a la zona derecha del mapa. Para poder pasar deberemos colocar una bomba. Debes buscar a los agentes Alex Sector y Jaques Lafleur.

NIVEL 2



MAPA DEL MASK

NIVEL 3



Lejano futuro

Las dos flechas azules (↕, ↕) representan las entradas de un túnel. Los círculos (○) representan a los interruptores de las puertas. Al pasar por encima de ellos las puertas permanecerán abiertas durante algunos segundos.

En la parte inferior del mapa hay un rayo

Coloca una bomba en los pilares de los extremos y desaparecerá. El rayo crea un campo magnético que te impide pasar. Debes buscar a los agentes Julio López y Buddie Hawks.



Base Venom

Las dos flechas azules (↕, ↕) representan las entradas de un túnel.

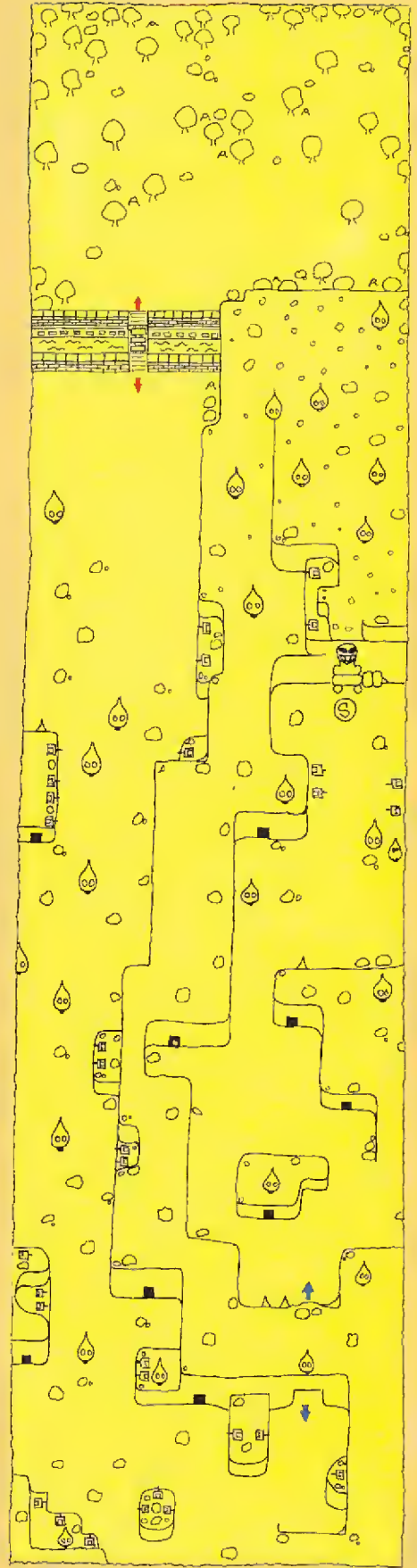
Las dos flechas rojas indican el camino a través del cual se puede cruzar el río (↗, ↘).

Debe buscar a los agentes Dusty Hayes y Scott Trakker.

Una vez encontrados los agentes ve a destruir la serpiente (S). En primer lugar coloca una bomba en su cabeza para que deje de dispararte.

Después coloca una bomba en las puertas que tiene abajo. Las puertas se abrirán. Coloca otra bomba en el mismo lugar, y por último, vuelve al Vortex. Tu misión habrá concluido y podrás ver el final.

NIVEL 4



DESPERADO

Forasteros, en este pueblo somos gente tranquila y no nos gustan los ladrones como vosotros. Os doy 10 segundos para largaros.

Hola, chato, ¿me invitas a una copa?

¡Maldición!, se ha cargado a todos mis muchachos. Nunca debí cruzar el Mississippi, mira que me lo advertieron.

Mientras tanto, caratapada ha visto al sheriff y le espera al final del pueblo.

● Nuestro héroe avanza por la calle principal del pueblo, del que es sheriff, dispuesto a limpiarlo de la banda de granujas y asesinos que lo ha invadido, en especial el infame caratapada.

¡Oh, no! La poli... Digo, los indios.

¡Uap! Adad Dutam (¡aito!, este tío está intentando internarse en nuestro territorio).

¡Llevo mucho plomo en el cuerpo como para que acabes conmigo tan fácilmente, enano!

● Si sigo por el río no podrán seguir mi rastro —pensó el sheriff, cogiendo una balsa de troncos—. Sin embargo, —continuó— tendré que tener cuidado con los cocodrilos, pues parecen ir dormidos, pero cuando menos te lo esperas te convierten en un delicioso bocadillo.

● Un personaje con una drada cabeza hizo su de una roca que estaba el terrible Frank (Einst pistolero más rápido del mero soy yo, claro!).

● Y aquí tenemos a la hermosa Mattonna, perfectamente preparada y perfumada para luchar. Y, además, con un montón de vidas más que nuestro héroe. ¡Ojo sheriff!, su revólver es una auténtica máquina demoledora.

● ... No me esperes a cenar... —exclamó nuestro héroe al enterarse que le esperaba el rico y poderoso caracable, que siempre se jactaba de su enorme agilidad para dar volteretas en el suelo y así eludir los disparos y a los inspectores de Hacienda.

¡Este tipo tiene cuatro vidas, Mac!

Ha debido coger una debajo de una estrella.

¡Una estrella en el suelo! Debo ser cauteloso (podría ser una trampa). Lo mejor será pegarle un tiro antes de cogerla, nunca se sabe lo que puede esconderse debajo.

Lo que me imaginaba, ... dinamita. Ya no te puedes fiar de nadie.

● Tras haber liquidado a Mattonna y sus compinches antes de llegar a diez (nunca supo contar muy bien), nuestro amigo se encamina solo, pero lleno de munición, dispuesto a atravesar el río.

● Sólo le queda atravesar el poblado indio y el desfiladero para encontrarse cara a cara con el jefe de la llamada ¡banda de los cinco! Muchas veces le advirtieron que no se fiara de la edad de sus enemigos... De pronto, una manada de búfalos en estampida hizo su aparición ante sus ojos. Disparó sin cesar para intentar paralizarlos y así tido por ellos.

¡Muuu...!

na enorme y cuapaparición detrás a la orilla. Era ein), el segundo el Oeste. ¡El pri-

● Cara de Ángel (así se llamaba el jefe de la banda) era inconfundible por su corta edad y su rostro alegre (las apariencias engañan), y por su tremenda habilidad con el boomerang. No será fácil, —pensaron los dos—.

¡Vaya día! Menos mal que tenían tabaco en la máquina del saloon...

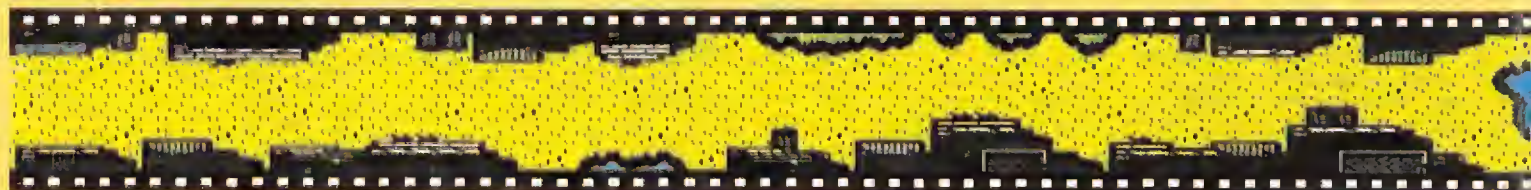
● No ha sido nada fácil terminar con vida esta misión —pensó el sheriff—. Llevar una estrella en el pecho, a veces pesa demasiado...



AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN
TA)
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ", n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 FOR i=40000 TO 40005
50 READ a: POKE i, a
60 NEXT: POKE 40006, n: RUN "!"
70 DATA &02, &D0, &07, &C9, &D1, &07
```

Fase 1



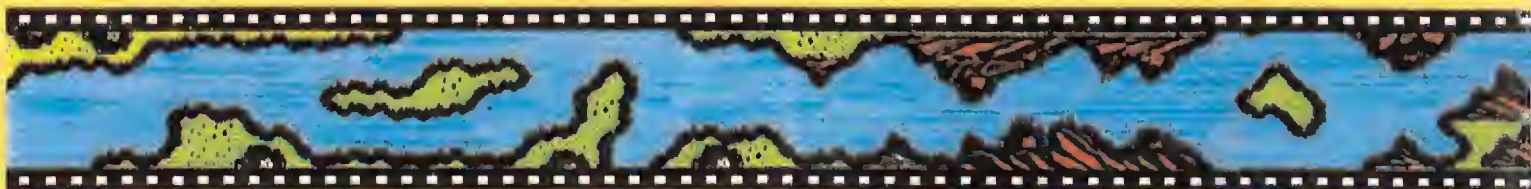
Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fase 5

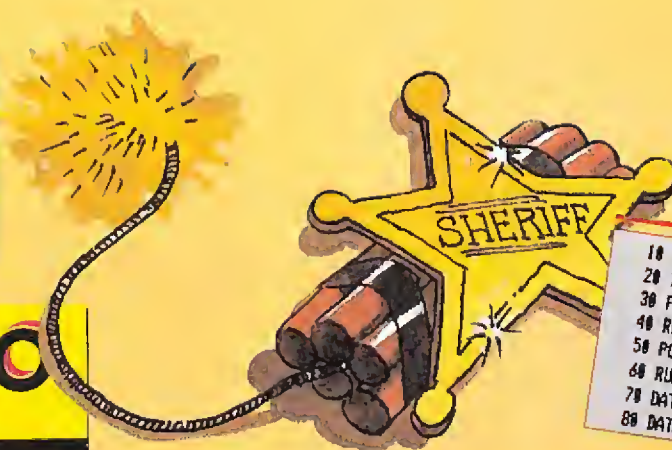



```

10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE
AS EMPEZAR :";n: IF n<1 OR n>5 T
HEN GO TO 10
20 FOR i=65400 TO 65412: READ
a: POKE i,a: NEXT i
30 PRINT "INSERTA LA CINTA
ORIGINAL"
40 LOAD ""
100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,
30,199,n,58,210,167

```

MICRO
Mania
Sólo para adictos

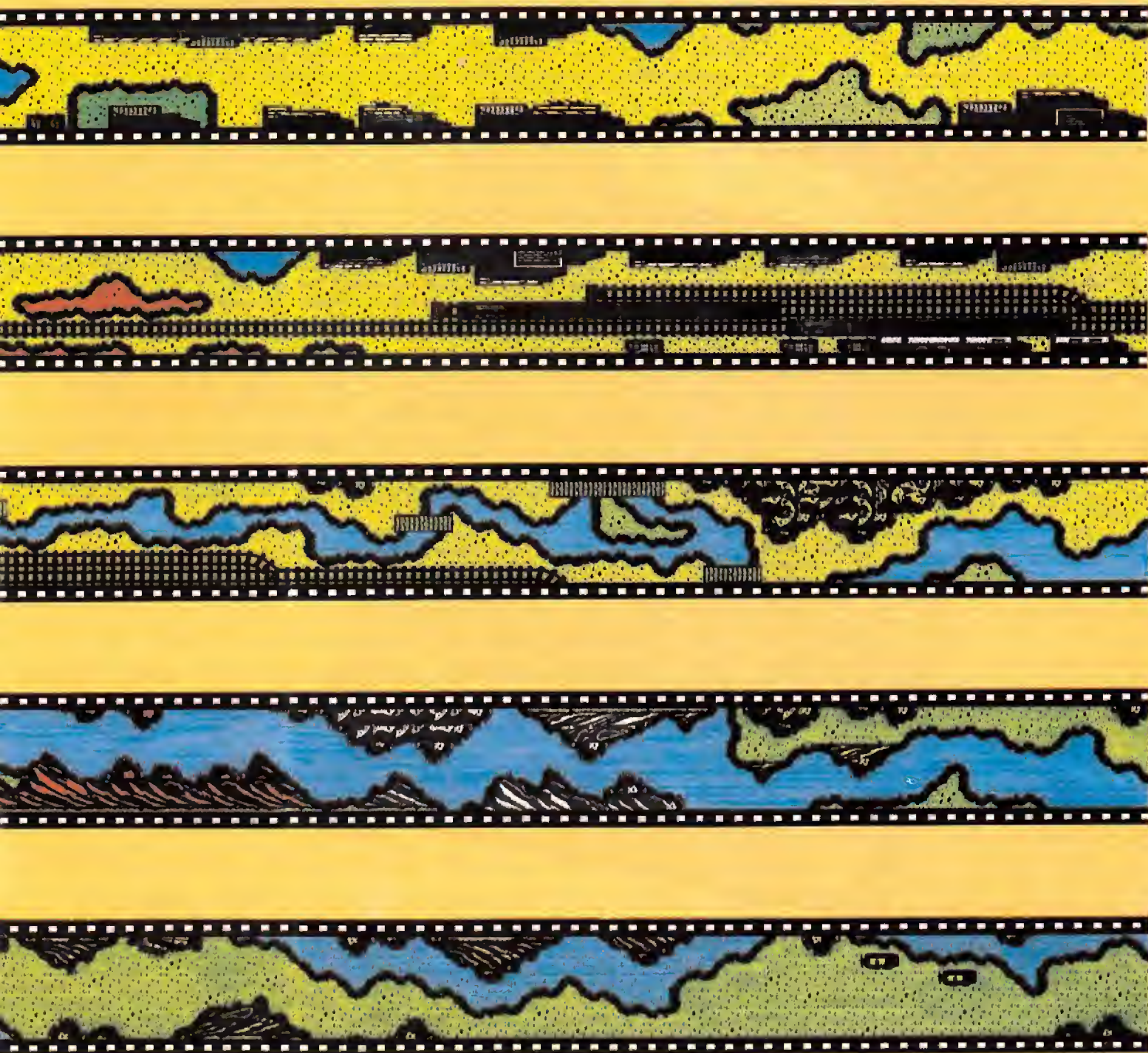


MSX

```

10 INPUT "NUMERO DE FASE: ";n
20 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 10
30 FOR i=56000! TO 56008!
40 READ A:POKE i,A:NEXT
50 POKE 56009!,n
60 RUN"cas:
70 DATA 201,201,201,2,4h50,4hc3
80 DATA 201,4h51,4hc3

```



TU SPECTRUM SIN LÍMITES



Todas las semanas ponemos a tu alcance la información necesaria para sacarle todo el rendimiento a tu spectrum. Las noticias del mundo informático, el hardware que hace más potente tu ordenador. El software más actual con la crítica de expertos y lectores. Resolvemos todas las dudas que te plantee tu spectrum, y todos los trucos que te ayudarán a llegar a tus programas favoritos ¡Y sólo por 150 ptas.!

¡PONTE AL DÍA!

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



SPECTRUM
AMSTRAD

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



MASTERTRONIC

NOVEDADES A TU ALCANCE

En Diciembre, más de
40 NOVEDADES

499^{pts.}

SERIE M.A.D. 699 p.



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7,
28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

INDIANA JONES

El intrépido Indiana Jones, protagonista de miles de exóticas aventuras a lo largo de sus ya famosas películas, hace sonar ahora su látigo en las pantallas de los ordenadores.

En una de sus muchas correrías por la India, nuestro personaje llega a la lejana aldea de Mayapore, la cual tiempo atrás vivía feliz gracias a la protección de la sagrada y poderosa piedra de Sankara. Pero la piedra sagrada fue robada. Días tristes de devastación y miseria se abatieron sobre el pueblo y los niños de la aldea desaparecieron.

Indy descubre que los niños han sido capturados y que son tratados como esclavos en el diabólico palacio de Pankot, hogar del Maharajah. Nadie ignora que el palacio alberga a los practicantes del siniestro culto Thug, cuyo gran sacerdote, Mola Ram, ha obligado a los niños capturados a excavar en las minas en busca de piedras preciosas y las demás piedras Sankara perdidas. La acción tiene lugar en las minas situadas bajo el palacio de Pankot, donde permanecen encerrados los niños de Mayapore.



El objetivo primordial del juego es recuperar tres piedras Sankara, aunque debemos tener presente en todo momento que nos hallamos ante un arcade de habilidad en el que el breve argumento no es sino una excusa para disfrutar manejando a nuestro personaje.

Como ocurre ya en la mayoría de los juegos actuales tendremos que cargar nuevos bloques desde el cassette a medida que avanzamos en nuestra búsqueda. Cada bloque contiene tres fases o niveles de muy diferentes características.

En la primera fase, Indy se encuentra en las minas de los Thug armado con su inseparable látigo y su objetivo principal es escapar por los túneles de la mina liberando, previamente, a los nueve niños prisioneros. La segunda fase muestra a Indy viajando en una vagoneta por los raíles de la mina perseguido por los feroces guardianes Thug, a los que debe-

lo intentes no podrás encontrar la salida, pues no existe. Es extraño, pero el juego termina aquí.



SOPORTE

rá evitar hasta que la vagoneta llegue a una vía muerta. En la tercera fase, Indy se encuentra por fin en el templo maldito, en el cual puede ver la piedra Sankara sobre la cabeza de la estatua de Kali, la diosa de la muerte. Evitando el foso mortal debe recoger la piedra sagrada y escapar de nuevo por las cavernas, pues las puertas del templo se abrirán cuando recoja la piedra Sankara. En este momento tendrás que cargar un nuevo bloque del cassette.

Al recoger la tercera piedra, Indy se tendrá que enfrentar a una nueva y decisiva prueba basada en escapar por un estrecho puente evitando la persecución de sus enemigos y, una vez en la otra orilla, destruir el puente de un latigazo para evitar que los malvados le sigan. El último bloque del cassette contiene únicamente la fase de la mina, pero por mucho que

Ayudas y curiosidades

Nuestro amigo Indy cuenta con cinco vidas para cumplir su misión como muestra el indicador a la derecha de la pantalla, junto al indicador de piedras recogidas.

Observa los mensajes que aparecen en una pequeña ventana en la parte inferior de la pantalla, pues te indican en todo momento lo que de-

PASOS PARA UN RESCATE

1



2



3



4



bes hacer (si sabes algo de inglés).

Los enemigos más repelentes son los guardianes Thug, que generalmente aparecen en grupos de dos. Su contacto, como el del resto de los enemigos, es mortal a la primera y, por tanto, tendrás que evitar la mordedura de las cobras, los murciélagos gigantes, las bolas de fuego que lanza Mola Ram, el gran sacerdote Thug, y el choque con las vagonetas enemigas en la segunda fase.

Ten mucho cuidado con las caídas, que solamente son inofensivas cuando caes desde muy poca altura, tanto al vacío como al lago subterráneo en el templo maldito y recuerda que el suelo junto a la diosa Kali aparece y desaparece periódicamente.

El látigo de Indiana Jones es un arma eficaz y polivalente que tendrás que aprender a utilizar rápidamente. Puedes lanzar el látigo en cualquiera de las cuatro direcciones y utilizarlo incluso subiéndolo y bajándolo escaleras, pero ten cuidado con la perspectiva, pues a veces resulta engañosa. El látigo sirve para destruir las cerraduras que mantienen cautivos a los niños, atontar a los guardianes, destruir murciélagos, bolas de fuego y serpientes, alejar momentáneamente las vagonetas perseguidoras y saltar colgándose de ciertos salientes de las paredes. Esta última habilidad te será muy útil en la primera fase e imprescindible en la tercera para saltar sobre las aguas del lago. El látigo, además, nos ayudará a llegar a lugares a los que no podemos llegar fácilmente, lanzándolo contra unos soportes señalados en el mapa que se encuentran entre la zona en la que estamos y la que deseamos llegar y a la vez moviéndonos en esa misma dirección.

Para terminar no confundas la puerta de salida de la primera fase con otras puertas rodeadas de una gran calavera que no sirven para nada. La puerta de salida es más grande y da la sensación de poseer escaleras que bajan.

Recuerda que no es imprescindible rescatar a los nueve niños para pasar a la segunda fase. Después de jugar la primera partida, coloca la segunda cara de la cinta original que contiene los cuatro bloques y rebobina adecuadamente la cinta cuando el programa te lo pida.

Cargador de Spectrum

Tras teclear el Basic con LINE 10 y el Código Máquina de comienzo 63005 y 1311 bytes, podréis escoger nueve opciones: vidas infinitas, número de vidas, cargar nuevo bloque

al morir, inmune a todo, quitar guardianes, bolas de fuego inmóviles y eliminar las fases que no os apetezca jugar. La inmunidad se extiende a guardianes, cobras, murciélagos y vagonetas, y con la opción de bolas de fuego inmóviles dichos ingenios aparece-

rán junto a la mano del gran sacerdote, pero no se moverán, resultando por tanto completamente inofensivas. Recuerda que si eliminas la primera fase eliminas también el bloque tras la escena del puente, por lo que la partida terminaría en ese momento.

Acostumbrados a tantas conversiones de rigor de máquinas recreativas y a tantos malos programas amparados exclusivamente en un nombre famoso o en una película de éxito, resulta casi inevitable cargar este nuevo programa con una fuerte sensación de escepticismo, más aún observando el sello que aparece en las carátulas. Probablemente por eso la sorpresa es mayúscula cuando observamos que el juego es francamente divertido y adictivo, de simpáticos gráficos y correctos efectos sonoros envueltos en una ambientación caracterizada por excelentes decorados sobre los cuales los sprites se mueven a gran velocidad y el protagonista res-

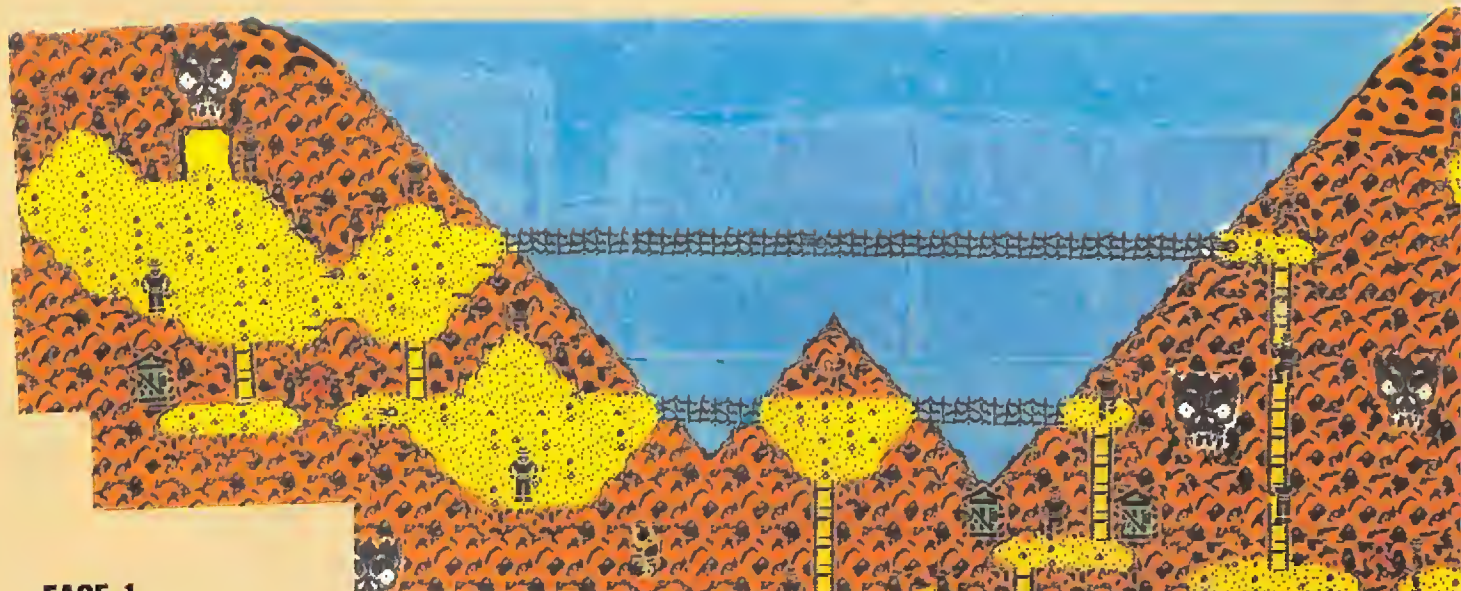
ponde, instantáneamente, a nuestras órdenes. Indiana Jones es un programa que aprovecha las relativamente escasas posibilidades del Spectrum para ofrecer un juego impecable, de rápido desarrollo y excelente scroll de pantalla en el cual cualquier aspecto negativo, como los escenarios bicolors, viene dado por las limitaciones de la máquina y no por la ineficacia de sus programadores.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

ENEMIGOS

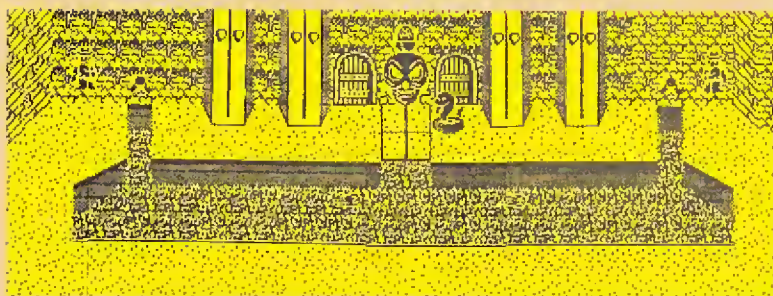




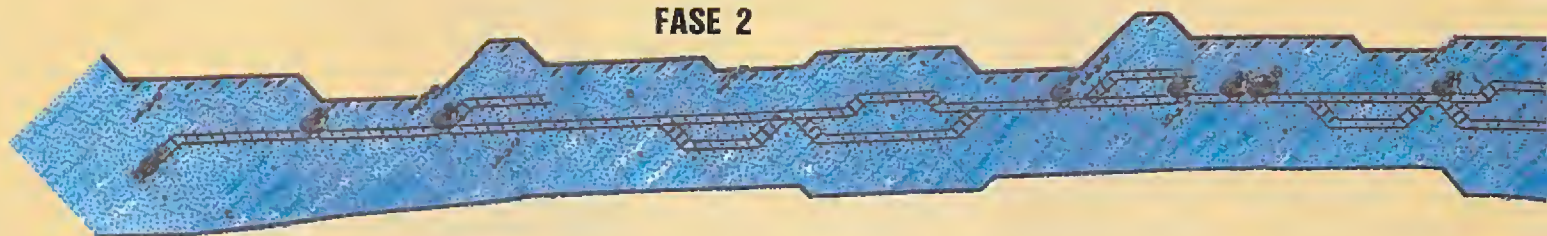
FASE 1



FASE 3



FASE 2



MAPA DEL

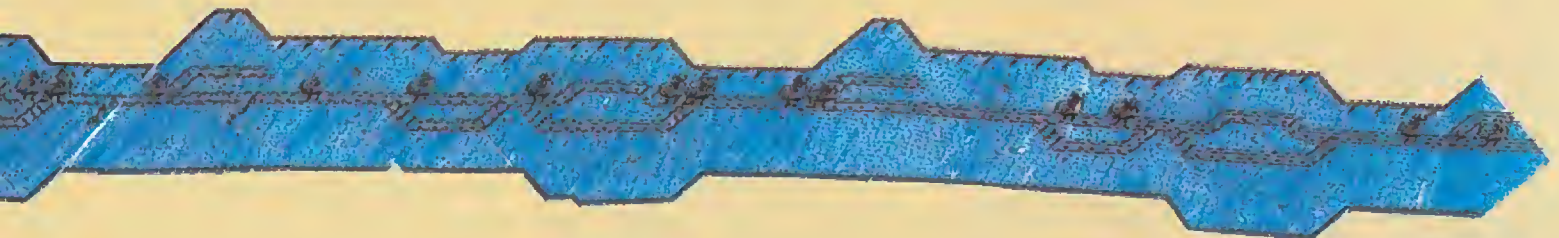
INDIANA JONES



FASE 4



MICRO
Mania
Solo para adictos




```

420  DATA  '1213237E121B7AC6085273B02007
21C09F1BE1C0831BE7100096A083E3C8653E3
3E3D309C3119E', 2973
430  DATA  'D921CB7F68027EE687280331005
1E201640302318F06A0331C3E08035F2979F3C53E
41F2CB35F297', 3022
440  DATA  '9F3EB2647203526802EE021949E
22829ED9C3119E284329283139383704150584C
45425284153', 2070
450  DATA  '534F4349415445532828216E77CC
CC66CCDEDD6EE646CC6677CC00011883308100
110811081100', 4133
460  DATA  '77EE000033CC66660066633CC6600
666677EE000033CC6666006611CC066666633CC
000011CC33CC', 3655
470  DATA  '66CCCCCFEE00CC11EE000077EE
662266977CC0066666633CC00033CC6666600
77CC66666666', 4437
480  DATA  '33CC000077EE6669666BCC1100
11081180000033CC6666666633CC666666633CC
000033CC6666', 3621
490  DATA  '666633EE0066666333CC0000', 1
193
500  DATA  '*'
510  DATA  'VIDAS INFINITAS EN PRIMERA FASE
E',&9C10,&34
520  DATA  'PASAR DE FASE AL PERDER LAS VI
DAS',&9C25,&C9
530  DATA  'PSEUDONUNIDAD',&9C10,&34

```

Quitar guardianes:
POKE 31691,201
POKE 31787,201
Bolas de fuego inn
POKE 30233,201
Eliminar primera f
POKE 26313,201
Eliminar segunda f
POKE 35535,201
Eliminar tercera f
POKE 34553,201

92 MICROMANIA

SPECTRUM

TERRA COGNITA
SHOCKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBOT HOP
TRANSMITTER
WHITE HEAT
STAR HUNTERS
SEAKING HE
BMA SIMULATOR

COMMODORE

BMA SIMULATOR
TERRA COGNITA
RED MAZ
CREATIONS
MR. ANGRY
AFRAQUILLLO

AMSTRAD

TERRA COGNITA
SHOCKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBOT HOP
GRAND PRIX
BMX SIMULATOR

MSX

BMA SIMULATOR
SHOCKER



¿Por que vas a pagar mas?

550 ptas.
+ IVA

otra exclusiva de
SERMA

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A
KONAMI SHOP, FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID.

TITULO: _____ NOMBRE Y APELLIDOS _____ SISTEMA: _____
DIRECCION: _____ COD. POSTAL: _____
POBLACION: _____ PROVINCIA: _____
FORMA DE PAGO: ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐ POR TALON BANCARIO ☐ (mas gastos de envio)



Empieza la Aventura con el

Druid



EXTRA MICRO Mania

EXTRA N.º 3

Sólo para adictos

400 Ptas.



Don Quijote



Todo un extra donde ponemos "PATAS ARRIBA" los juegos más populares del momento. Freddy Hardest, Don Quijote, The Sentinel y muchos más; con más mapas y pokes que nunca, para los adictos como tú. Si has empezado la aventura, con el EXTRA MICROMANIA, llega al final sin perder pantalla.

¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!



...Y AHORA MUCHO MAS BARATO



**OFERTA ESPECIAL
NAVIDAD SERMA**



ALBUM DE 8 CASSETTES
SPECTRUM

2.850 ptas.

ALBUM DE 6 CASSETTES
AMSTRAD O COMMODORE

2.200 ptas.

ALBUM DE 4 CASSETTES MSX

1.860 ptas.

Seguro que ya conoces la serie **CODEMASTER**.
Ahora **SERMA** te ofrece la **OPORTUNIDAD**
de conseguirla, en el sistema que prefieras,
en un sensacional **ALBUM** conteniendo
los mayores **EXITOS CODEMASTER**
y, además, a un **¡PRECIO EXCEPCIONAL!**

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHDP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 53

TITULO: _____ SISTEMA: _____
NOMBRE Y APELLIDOS: _____ DIRECCION: _____ COD. POSTAL: _____
POBLACION: _____ PROVINCIA: _____ FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ TALON BANCARIO ☐

HYSTERIA

Jesús Pérez Sicilia

Una secta de fanáticos conspiradores han conjurado a una extraña bestia infernal, a la que identifican como Entidad Ancestral, con el propósito de lanzarla a través de las barreras del tiempo para trastornar el futuro equilibrio de las Potencias.

El único superviviente de la antigua élite constituida por el conocido «Cuerpo del Tiempo» ha sido elegido por la federación de la Ley y el Orden para evitar la catástrofe.

Quien haya seguido más o menos de cerca la historia del software, habrá observado cómo en la mayoría de los casos el título de cada programa tiene una justificación.

Desde aquí os invitamos a averiguar con nosotros cuál es el verdadero nivel de histeria de este nuevo programa de Software Projects.

formación de semejante magnitud sea divulgada.

Tendrás que rebasarla para pasar al siguiente nivel.

Las armas

Ojo de Láser: es la que portas al comenzar el juego. Permite matar enemigos a una distancia corta.

Arma-Láser: mucho más potente que el Ojo, ya que es un disparo que cubre todo el frontal.



para averiguar la identidad secreta de uno de los conspiradores. Para ello se cogerán todas las estrellas del nivel. Conforme lo vamos haciendo en el panel superior se irá configurando la imagen del conspirador correspondiente. Una vez descubierto aparecerá la Entidad Ancestral con el firme propósito de no dejar que in-

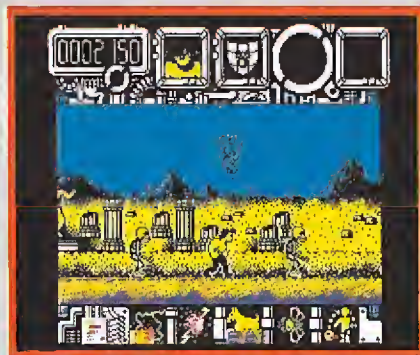


El juego

Nuestro objetivo es desenmascarar a los tres conspiradores creadores de la Bestia que constituyen la amenaza.

Existen tres fases en el juego. Cada una tiene peligros, objetos y escenarios propios. Sucesivamente son: la Antigüedad Clásica, una muralla medieval y un entorno futurista.

En cada tiempo está la solución

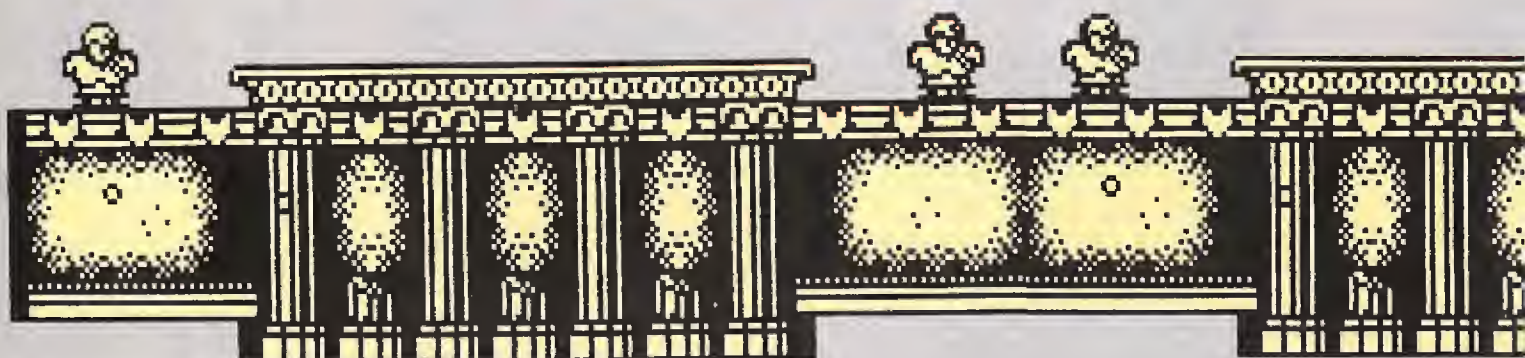


Guardian Force: con este arma dispondrás en tu arsenal de un disco-boomerang. Rebaja considerablemente la fuerza del guardián. Si lo posees, rápidamente estará vencido.

Jet Pack: consigues la ingravidez.

Bolas Eléctricas: podrás contar con varias bolas gravitando a tu alrededor y arrasando lo que encuentren a su paso.

El Ojo de Láser y el Arma-Láser no son compatibles. El uno anula al



otro. Las tres últimas armas no son permanentes, sino que pierden su efectividad pasado un tiempo.

Para elegir el arma indicada por la flecha en el panel, se pulsa BAJAR y, una vez en posición frontal, DISPARO. Si ha sido el Jet Pack, para usarlo nos colocamos de frente y luego ARRIBA.

Objetos

En todo el recorrido encontraremos cuatro tipos de objetos especialmente útiles, que son: **bustos, gárgolas, calaveras y satélites.**

Todos ellos son inmóviles y, a su vez, disparan, por lo que constituyen cierto peligro al tener que recogerse forzosamente. Al disparar sobre ellos pueden transformarse en dos posibles formas:

Limones: sirven para seleccionar el arma a utilizar. Al recoger uno avanzará un lugar el cursor indicador del panel.

Estrellas: son las piezas que forman el puzzle del conspirador de turno.

Además de éstos, existen una es-

pecie de resortes que aparecen esporádicamente (y no permanecen mucho tiempo en el sitio) que, al aplas-



tarlos, hacen la misma función que los limones.

Enemigos

Los hay muy numerosos, en todo el escenario y de diversa índole: esqueletos, gárgolas aladas, caballos, velocísimas armaduras, bolas saltarinas lanza-granadas, robots, módulos volantes y, sobre todo, la Gran Bestia, al final de cada nivel. Para eliminar a ésta es preciso acertarle de lleno numerosas veces, a los demás, con un solo disparo basta.

Las ayudas

Tengamos el casillero de energía al completo o vacío, con el POKE de

ENEMIGOS



vida infinita seremos permanentemente inmortales. Además, al coger un objeto, pisar un resorte o topar con algún enemigo, disponemos del Jet Pack. De todas formas, si queremos que, para llegar al final, no sea necesario más que pasar la primera fase, también hay un POKE para ello.

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR HYSTERIA
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=27210321:READA:POKE1,A:S=S+A:NEXT
22 IF S > 4287 THEN PRINT "REPASA LOS DATAS..":STOP
30 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":P:IF P="N" THEN POKE304,44
40 INPUT "PROTECCION INFINITA (S/N)":P:IF P="N" THEN POKE307,44
50 INPUT "PROPULSOR INFINITO (S/N)":P:IF P="N" THEN POKE310,44:POKE313,44
60 INPUT "ARMAMENTO INFINITO (S/N)":P:IF P="N" THEN POKE316,44:POKE319,44
80 PRINT "CARGA LA CINTA DE HYSTERIA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,344,162,30,160,1,142,134,9,140,155,9,96,162,43,160,1,14-
110 DATA 34,5,140,35,5,76,0,5,169,44,141,155,9,141,146,21,141,16,33
120 DATA 141,179,38,141,159,39,76,0,8,70,86,67
```

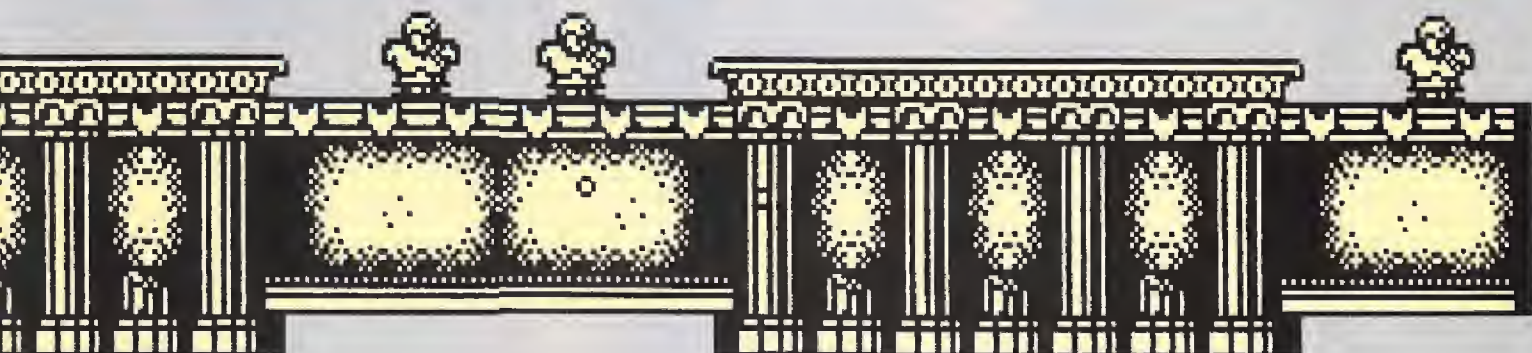
```
poke 2495,44 .... energia infinita
poke 5522,44 .... proteccion infinita
poke 8464,44 .... propulsor infinito
poke 9907,44
poke 10143,44 .... armamento infinito
```

```
sys 2056 ... arranque
```

SPECTRUM

```
10 REM ---/CARGADOR HYSTERIA/---
20 REM ---/POR/---
30 REM ---/JESUS P.SICILIA/---
40 REM ---/CORDOBA '87/---
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAP 25343
60 LET V=138: LET N=194: POKE
23658,8
70 INPUT "VIDA INFINITA?(S/N)"
80 IF V$="S" THEN LET V
80 INPUT "TERMINAR EN EL NIVEL"
90 IF N$="S" THEN LET N
90 PRINT AT 11,5: INK 4: "PASA
EL BASIC ORIGINAL"
100 POKE 23739,111
110 LOAD "CODE"
120 POKE 44607,V: POKE 36097,N
130 RANDOMIZE USR 45066
```

```
Vida infinita POKE 44607,0
Terminar en el 1º nivel POKE 36097,202
```



MAPA DEL HYSTERIA

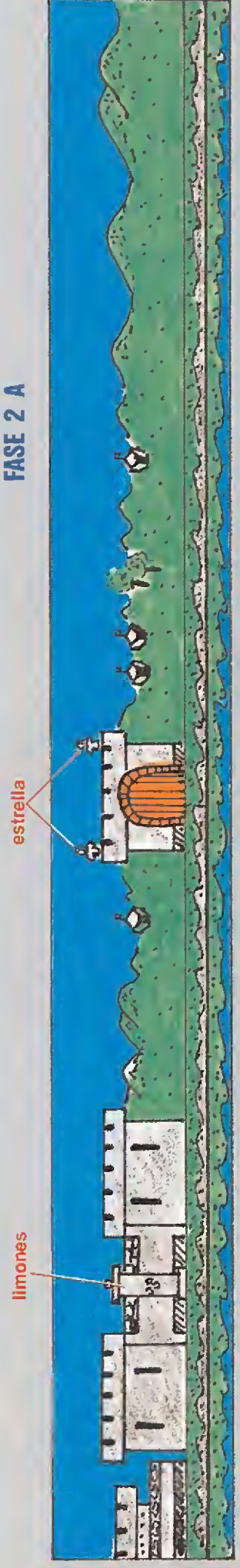
FASE 1 A



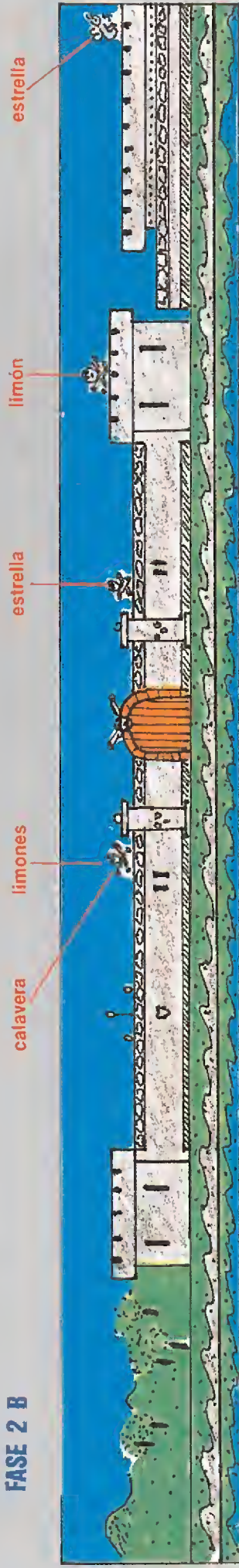
FASE 1 B



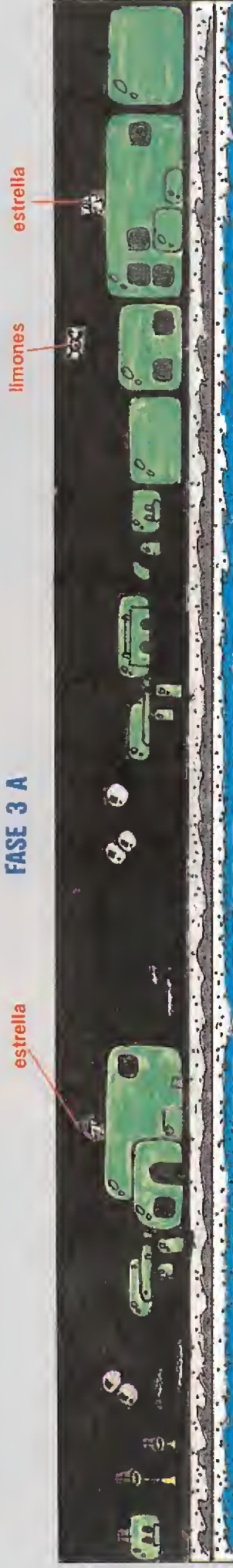
FASE 2 A



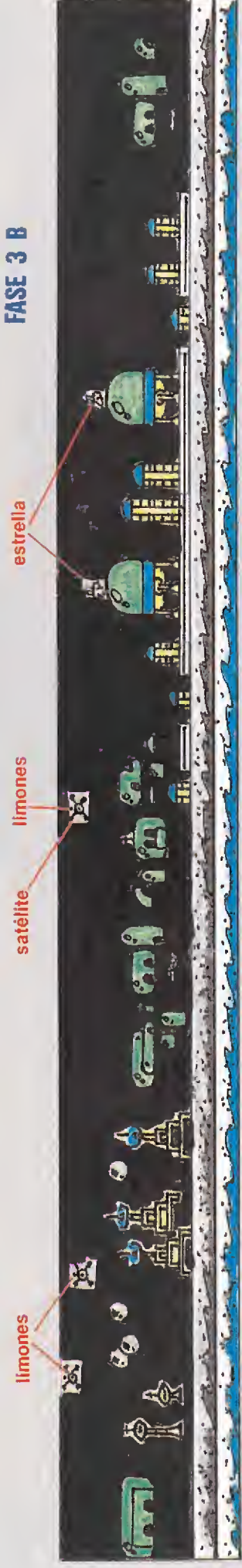
FASE 2 B



FASE 3 A



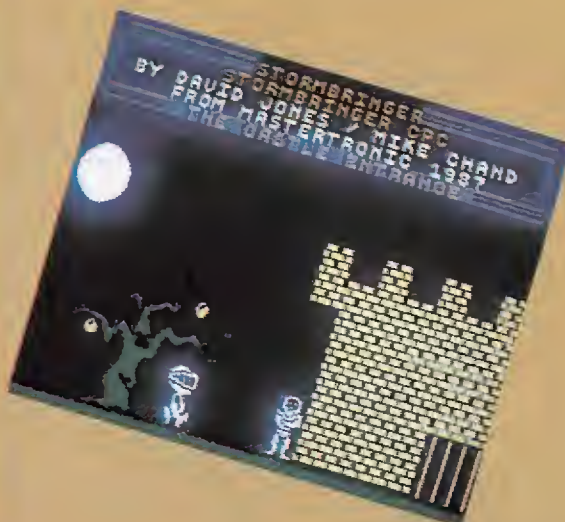
FASE 3 B



STROMBRINGER

MSX

```
1 'CARGADOR STORMBRINGER
2 'POR MARCOS J.B
10 COLOR15,1,1:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:SCREEN
15 LOCATE8,23:INPUT"CUANTA ENERGIA (1-127) ";C=:IFC<(10R C/127)THENGOTO15
20 M=1:LOCATE8,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N) ";A=:IFA="S"THEN E/=0:ELSE E/=1
30 LOCATE8,23:INPUT"CUANTO TIEMPO (1-255) ";T=:IFT<(10R T/255)THENGOTO30
40 LOCATE8,23:INPUT"INMUNE A BEARWOLF ";A=:IFA="S"THENB/=201:ELSE B/=0
50 SCREEN2,0,0:OPEN"GRP:A$":LINE(30,70)-(209,90),15,0:PRESET(40,00):PRINT1,"CARGANDO STORMBRINGER"
60 COLOR0,0,0:BLDAD"CAS:";R:BLDAD"CAS:";R:BLDAD"CAS:"
70 POKE&H8741,C=:POKE&H8BF2,T/2
75 IFE/=0THENPOKE&H8EB9,0:POKE&H93BC,0
80 IFE/0THENPOKE&H9561,B/2
85 COLOR0,0,0:DEFUSR=&H859B:A=USR(A)
```



POKES STORMBRINGER M.S.X.
POKE &H8741,n ENERGIA (1-127)
POKE &H8EB9,0
POKE &H93BC,0 ENERGIA INFINITA
POKE &H8BF2,n TIEMPO (1-255)
POKE &H9561,201 INMUNE A BEARWOLF

DEATH WISH 3

MSX

```
10 'POKES DEATH WISH 3
20 'POR MARCOS J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:M=1:DIM H(3)
40 LOCATE8,23:INPUT"DISPAROS INFINITOS (S/N) ";A=:IFA="S"THENH(N)=1
50 M=M+1:INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N) ";A=:IFA="S"THENH(N)=1
60 M=M+1:INPUT"INMUNE A DISPAROS (S/N) ";A=:IFA="S"THENH(N)=1
80 CLS:LOCATE5,10:PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL":LOCATE12,12:PRINT"Y PULSA PLAY"
90 BLOAD"CAS:";POKE&HD829,0:POKE&HD82A,&HDA
95 RESTORE200
100 FORI=HDA00TO&HDA46:READA=:A=VAL("&H"+A$):POKEH,A:S=S+A:NEXT
105 IFS<>6890THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
110 RESTORE210
115 FORI=1TO3:READA=:B=A=VAL("&H"+A$)
120 IFH(M)=1THENPOKEA,B
125 NEXTM
130 DEFUSR=&HD800:A=USR(A)
200 DATA 3A,43,DA,3C,32,43,DA,FE,6,28,4,CD,36,D8,C9,3A,44,DA,A7,28,9,21,0,C3,22,79,9C,22,1A,9F,3A,45,DA,A7,28,5,3E,0,32,10,A1,3A,46,DA,A7,28,10,AF,32,72,AB,32,00,A0,32,83,AD,32,7A,AB,32,7D,AD,C3,00,B7,C9,0,0,0,0
210 DATA DA44,1,DA45,1,DA46,1
```

POKE &H9C79,0
POKE &H9C7A,&HC3
POKE &H9F1A,0
POKE &H9F1B,0

Disparos infinitos

POKE &HA11D,0

Inmune a golpes (puñetazos, mazazos, etc.)

POKE &HA872,0
POKE &HA880,0
POKE &HAD83,0
POKE &HA87A,0
POKE &HAD7D,0

Inmune a disparos (el chaleco quedará como un colador pero no te afectará lo más mínimo)



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 29, página 68
MAPA: Micromanía 29, página 69

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 29, página 71
Commodore: Micromanía 29, página 71
MSX 2: Micromanía 29, página 71



URIDIUM

COMMODORE

```
10 REM *** URIDIUM POR J.S.F. ***
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1:C=173
30 FOR T=0 TO 56:READ A:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IF SC>6756 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 INPUT "¿ INMUNE A TODO (S/N) ";A$:IF A$="N" THEN POKE313,C:POKE318,C:POKE323,C
60 INPUT "¿ VIDAS INFINITAS (S/N) ";B$:IF B$="N" THEN POKE308,C
70 PRINT "¡¡¡ INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY":WAIT 1,56,49
80 PRINT "¡¡¡      POKES DEL URIDIUM      POR J.S.F.¡¡¡"
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,141,244,3,169,1,141,245,3,76
110 DATA 167,2,169,76,141,198,224,169,50,141,199,224,169,1
120 DATA 141,200,224,76,167,2,169,165,141,123,13,169,76,141
130 DATA 65,13,169,249,141,66,13,169,12,141,67,13,108,0,128
```



MAG MAX

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR MAG MAX
12 REM *** POR F.V.C.
20 FOR T=304 TO 383:READ A:POKE T,A:S=S+A:NEXT
22 IF SC>9485 THEN PRINT "DATAS INCORRECTOS...":STOP
30 INPUT "¿VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF V$="N" THEN POKE341,44
35 IF V$="N" THEN INPUT "¿CUANTAS VIDAS (1-99) ";V$:IF V$="N" THEN POKE341,44
37 IF V$="N" THEN DN=INT(VN/10):UN=N-10*DN:POKE345,DN*16+UN
40 INPUT "¿INMUNE A TODO (S/N) ";I$:IF I$="N" THEN POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44:POKE360,44:POKE363,44
45 POKE366,44:POKE369,44:POKE372,44
50 INPUT "¿ATAQUES SIN DISPARAR (S/N) ";A$:IF A$="N" THEN POKE375,44
55 POKE378,44:POKE381,44:POKE384,44:POKE387,44:POKE390,44:POKE393,44:POKE396,44:POKE399,44
60 INPUT "¿DRAGON NO DISPARA (S/N) ";D$:IF D$="N" THEN POKE375,44
70 PRINT "¡¡¡ PREPARA LA CINTA DE MAG MAX Y PULSA      SHIFT":WAIT 653,1
80 POKE2050,0:POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,139,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,141,9,169,1,141,142,9,76,0,8,169,0,141
120 DATA 57,47,169,5,141,241,23,169,44,141,245,26,141,254,27,141,220,203,141
130 DATA 223,203,141,226,203,141,122,26,141,212,26,141,184,203,141,248,27,76,0
140 DATA 72,70,86,67
```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 25, página 50
MAPA: Micromanía 25, página 50

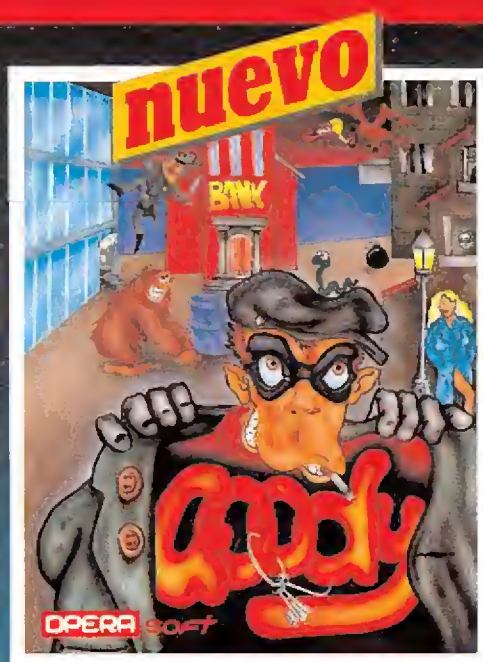
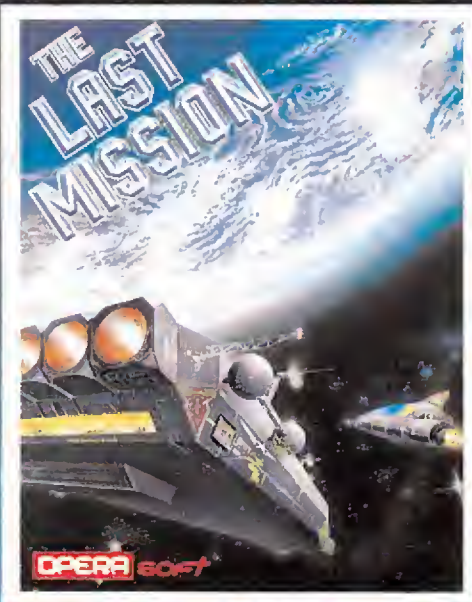
CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 25, página 50
Amstrad: Micromanía 25, página 82

VIDAS INFINITASPOKE \$2F39,\$00
INMUNE A TODOPOKE \$1AF5,\$2C
POKE \$1BFE,\$2C
POKE \$CBDC,\$2C
POKE \$CBDF,\$2C
POKE \$CBE2,\$2C

NO. DE VIDASPOKE \$17F1,N
ATAQUE NO DISPARAN ..POKE \$1AD4,\$2C
POKE \$1A7A,\$2C
POKE \$CBB8,\$2C
DRAGON NO DISPARA ..POKE \$1B78,\$2C

tu PC ya sabe trabajar enseñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



Versión para PC y Compatibles

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE
CON TU PC**

OPERA *SOFT*

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

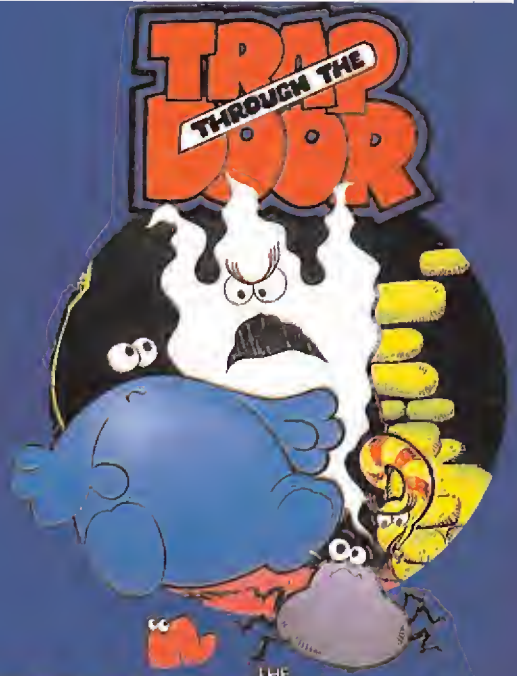
Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82

GUNBOAT

ELIGE.



CHAMONIX CHALLENGE



THE FIFTH QUADRANT



TORQUE THE WIKINGS



SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, SA Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717



Jack the Nipper

AMSTRAD

1. ¿Cómo se puede utilizar la pila?
2. ¿Y el diskette que se encuentra en el Banco?
3. Y por último, ¿cómo se usa el tubo de pegamento que se encuentra en «Laun derette»?

Carlos Moreno
(Sevilla)

1. La pila se utiliza en Just Micro, comprobarás enseguida sus efectos ya que se introduce en el recuadro.
2. El diskette en el ordenador de Technology Research.
3. El tubo de pegamento se usa en la fábrica de dentaduras postizas.

Saboteur II

SPECTRUM

1. En el primer nivel hay que coger papel de registro ¿dónde debo dirigirme?
2. Cuando acabo el primer nivel ¿qué debo hacer para pasar al siguiente?, yo me dirijo a la moto y cuando llego me pide el nombre y vuelvo a empezar en el primer nivel.

Roberto Gil Moten
(Castellón)

1. En primer nivel no necesitas papel de registro, en este nivel para pasarlo sólo tendrás que escapar del edificio con la moto, y cuando hayas escapado te saldrá en pantalla la clave para la siguiente misión.
2. La clave para coger la moto es «Enter».

Jet Set Willy 2

MSX

1. ¿Qué he de hacer para acabar el juego Jet Set Willy 2?
- Para este programa, ¿sirve el cargador que publicasteis en el número 22 de MICROMANIA del Jet Set Willy 1?

Miguel Sardá
(Barcelona)

Para llegar al final del Jet Set Willy 2 no te sirve el cargador del Jet Set Willy 1, así que tendrás que recoger sin ayuda todos los objetos que se encuentran esparcidos por las habita-



ciones. Los reconocerás porque parpadean y sólo con saltar sobre ellos los tendrás en tu poder.

Cuando tengas todos los objetos, María, la señora que insistentemente nos echaba del dormitorio, cambiará de opinión. Que es, al fin y al cabo, lo que se trata de conseguir.



Los inmortales

AMSTRAD

Me gustará que me respondieran a las siguientes preguntas:

1. ¿Como se finaliza el juego Highlander? He vencido a Kargen más de 100 veces pero el juego no finaliza.
2. En Nosteratu, ¿dónde y cómo se consiguen las escrituras para acceder a la segunda parte del juego? ¿Se ha publicado algún Patas Arriba? ¿En qué número?
3. En el juego Exploding Fist ¿cómo vencer al mula de turno a partir del tercer Dan?
4. ¿Ha salido en algún Patas Arriba comentado el juego Saboteur?

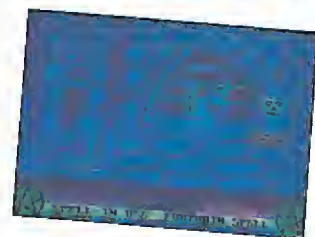
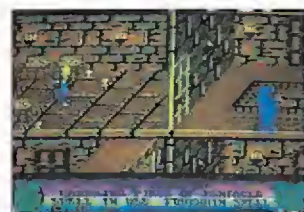
Julio Zairala
(Madrid)

1. Como su propio nombre indica, el juego es de lo más inmortal, tiene principio pero no final.
2. ¿Dónde? Su posición varía en cada partida. ¿Cómo? Cogíendolas previa localización.
3. Habilidad y paciencia, mucha paciencia.
4. Sí, en el número 10 de MICROMANIA.

Staff of Karnath

COMMODORE

1. ¿Debo coger todas las piezas seguidas o cogerlas de



una en una y llevarlas al obelisco?

2. ¿Cómo se dejan las piezas en el obelisco?
3. ¿Han publicado en algún número de su revista cargadores o mapas de Dragon's Lair?

Alfredo Sánchez Durán
(Palma de Mallorca)

1. Las piezas del pentagrama sólo puede ser recogidas de una en una. Cada vez que cojas alguna, deberás llevarla al obelisco, que se encuentra en «The abode of Karn».
2. Para depositarlas, selecciona el hechizo «Baracata» y dispara contra el obelisco.
3. No, aún no.

Nonamed

AMSTRAD

1. ¿Qué significa en el juego Nonamed, que el mago me diga «no» con la mano? Ya sé que el objetivo del juego es llegar a ser caballero, pero... ¿Cómo se consigue?
2. Me gustaría que me dijerais para qué sirven los cargadores en los juegos de carga

WARE:



lenta y si es posible usarlos en los mismos.

Daniel G.ª Matarredonda
(Madrid)

1. Para llegar a ser caballero debes coger todas las calaveras que encuentres, hasta que en el libro aparezca una. Cuando consigas esto, ya puedes ir junto al mago, el cual te dará un hechizo con el que podrás vencer al dragón. Te entregará una llave, dirígete a la primera pantalla donde se encuentra el jarrón, rómpelo y colócate en el centro, y el juego terminará en ese momento.

2. Los cargadores pueden servir para juegos de carga lenta, siempre y cuando éstos estén situados en las mismas posiciones de memoria y tengan la misma configuración, pues de lo contrario, los pokes no coincidirán y el cargador no funcionará.

Saltando como locos

SPECTRUM

Os he escrito para que me contestéis una duda vital en el juego Head over heels. Ya sé que lo publicasteis en el MICROMANIA del mes de mayo, pero hay una pantalla que no comprendo.

En la pantalla que vosotros decís «Cruzó la única puerta que había y casi se cae al suelo espinoso, pero de tres saltos se colocó en la segunda puerta». ¿Podrís explicar a dónde y cómo se dan esos saltos?

José Luis Saizar
(Madrid)

Para pasar esa pantalla deberás dar esos tres saltos nada más entrar en la pantalla, o sea, nada más cruzar la puerta salta tres veces seguidas sin interrupción y te colocarás en la segunda puerta.

Dustin escapa de la cárcel

SPECTRUM

1.º Cuando salgo de la cárcel, ¿qué tengo que hacer para escapar de la isla?

2.º ¿Para qué sirven los huesos, antidotos, las ganzúas y dónde se encuentra la estatua de que habláis y para qué sirve?

José García Martínez
(Granada)

Para escapar de la isla tendrás que enseñarle la estatua sagrada al brujo para que se aparte y robarle la barca (ahí acaba el juego).

Los huesos sirven para que la pantera no te ataque, los antidotos son para que si pisas una víbora no te mate. Las ganzúas sirven para abrir puertas. La estatua la conseguirás cambiándosela al druida por vino, dinero o cigarrillos.



Avenger

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Avenger:

Cuando el dios Kwan te da el siguiente mensaje: *Slay nil for the poison blood you require*, yo bajo al sótano 1.º, según vuestros consejos en MICROMANIA 19, por la rejilla del piso 0. Al llegar al sótano 1.º hay una puerta cerrada que no se indica en el mapa y al no tener ninguna llave no puedo pasar. ¿Qué debo hacer?, ya que en el piso 0 no hay ninguna llave.

Óscar Barba Román
(Madrid)



Cuando te sale este mensaje debes ir al cuadrante B-3 a por la sangre y para hacerlo deberás bajar por la rejilla al sótano 1, pero en vez de irte por esa puerta cerrada, vete por la que está enfrente, que es por la que hay que ir dando un gran rodeo.

El pozo de las desgracias

SPECTRUM

¿Cómo se pasa la pantalla del pozo en la ciudad de Luxor en el juego El misterio del Ni-10?

Francisco Javier Gómez
(Guadalajara)

Para pasar esa pantalla, lo único que tendrás que hacer es tener habilidad para matar a todos los soldados enemigos que salgan; cuando logres acabar con todos ellos sólo tendrás que salir de esa pantalla para entrar en otra nueva.

¿Qué ocurre con el Reset?

COMMODORE

1. ¿Es de algún modo perjudicial para el ordenador hacer un RESET por la patilla 3 de arriba del Port del usuario? (Simplemente tocándola con un destornillador, hace un RESET).

2. ¿Cómo se pása de nivel en el Druid?

3. En la segunda fase de Karateka siempre llego a una puerta de rejas, que al intentar atravesar me cae encima y muero, ¿cómo puedo pasarla?

Albert Rodríguez Balcells
(Barcelona)

1. En un principio, no es perjudicial, aunque yo personalmente no me fio mucho de ese método.

2. Para pasar de nivel en el Druid hay que meterse por unas escaleras cuadradas. Estas escaleras se encuentran en todos los niveles.

3. Has de acercarte todo lo que puedas a ella, y cuando estés muy próximo a las rejas, pégale una patada a la puerta. Las rejas bajarán; cuando vuelvan a subir, será el momento de echar a correr y atravesar el umbral.

Batman

MSX

En el Batman, así como en el Head Over Heels hay pantallas con numerosos trucos, muchos de los cuales ya he logrado resolver y así acabar el Head Over Heels. Pero en el Batman yo recojo las piezas de un modo que las últimas que capturo son las dos situadas en un piso inferior, y... aquí surge el problema ¿Cómo volver a subir? Para más precisión en esta habitación hay una escalera de cubos, arriba de la cual hay un cubo móvil y un regalo, también se pueden encontrar una «S» y una tetera las cuales podemos recoger (así como el regalo).

Jon Barrondo
(Bilbao)

Para pasar de esta pantalla del Batman sube por la escalera de cubos, coge el regalo y ponle sobre el cubo móvil, baja, hazte con la tetera y vuelves a subir con ella para depositarla sobre el regalo; repite esta operación con la S. Una vez que estés encima de la S, salta desde ella mirando a la pared y aparecerás en la habitación de arriba sobre una tortuga que te subirá a la pantalla siguiente.

Un misterio en el Nilo

SPECTRUM

1. En el Skool Daze, una vez que he obtenido las tres claves, ¿qué hago? Ya he intentado obtener la batalla dando a Mr. Creack con el tirachinas en su clase.

2. En El misterio del Nilo, ¿cómo he de hacer para poder subir por la palmera en la pantalla n.º 14?

José del Castillo
(Madrid)

1. Para conseguir la cuarta clave deberás asistir a la clase de Mr. Creack y cuando pida el año de una batalla contestar rápidamente antes de que lo haga el empujón; y así obtendremos la última letra.

2. Para pasar la pantalla 14 deberás matar a todos los soldados enemigos que aparezcan, luego sube por el tronco de la palmera con Christine, recoge las bombas de la parte superior y sal por arriba para ir a parar al puente.

Arkanoid

AMSTRAD

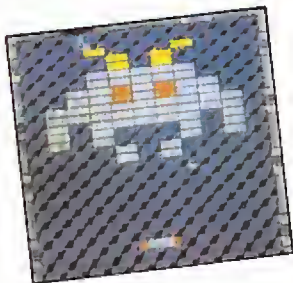
1. En el juego Arkanoid, ¿cómo se pasa a la fase 5 sin necesidad de coger el ladrillo?

2. ¿Cómo se puede pasar en el Livingstone, Supongo la pantalla en la que aparece un cocodrilo y un buzón?

José A. Encinas
(Madrid)

1. En la fase 4 del Arkanoid, como en cualquier otra fase de este juego hay dos métodos para pasar a la siguiente: coger el cilindro o machacar los ladrillos.

2. Para pasar esta pantalla, acaba primero con el mono y después utiliza la pértiga para poder pasar sobre el cocodrilo, si te ataca el pájaro defiéndete con el cuchillo.



La escalera en el Fist II

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Fist II. En MICROMANIA número 23 dice: «Vamos por la derecha subiendo dos escaleras». Intento subir por la primera escalera, pero no sube, ¿qué debo hacer para subir?

Manuel A. González
(Málaga)

Para subir por ésta o por cualquier otra escalera, solamente tendrás que ponerte debajo de la escalera, o sea, a su altura, y saltar. El sólo gateará hasta arriba, si esto no sucede prueba a ponerte un poquito más a la derecha o a la izquierda para localizar la posición exacta.



El Zorro

COMMODORE

1. ¿Qué hay que hacer al colocar las 2 campanas en el juego El Zorro?

2. ¿Cómo se coge la copa?

3. ¿Cómo se sale de la tumba?, ya que cuando entro a coger el dinero no puedo salir.

Juan R. Álvarez
(Madrid)

1. Para colocar las 2 campanas hay que bajar a la tumba, pero con la llave.

2. Para coger la copa, antes hay que entrar en el pozo, atravesar el agua y bajar a por la planta de contrapeso, para así, y con la ayuda de la bola, poder levantar el obstáculo que se interpone entre nuestro protagonista y la copa.

3. Antes de entrar en la tumba, hay que tener la precaución de recoger la llave de la habitación del sofá, porque sino no podríamos salir de las catacumbas.

Livingstone, Supongo

AMSTRAD

Tengo el programa Livingstone, Supongo y desearía haceros una pregunta sobre el cargador de dicho juego, aparecido en la revista número 21. Al hacer Run me sale Syntax Error. ¿Cómo se puede corregir esto o qué es lo que ocurre?

Francisco José Solana
(Cartagena)

Realmente lo que aparece en la revista número 21 no es un cargador sino un listado de pokes que tienes que añadir al cargador que lleve tu programa. El Syntax Error, indica error de escritura, así que probablemente te hayas equivocado al teclearlo. Lo mejor será que revises la línea cuyo número aparece junto al mensaje de error.

Cargadores

COMMODORE

1. En Staff of Karnath en una pantalla se ve una «z» que

cuando la coges sale un esqueleto, ¿para qué sirve?

2. ¿Han publicado en algún n.º de la revista un cargador para el Spindyzy?

3. ¿Y para los Gremlins?

4. En el Bingo-Bongo alinee los tres diamantes pero al rato cambia la pantalla y me dice que no hay tiempo, ¿qué hay que hacer?

David Carmona
(Cádiz)



1. Si intentas coger la «Z» aparecerá un esqueleto, que te quitará la pieza del pentágono. Si disparas a la Z con el hechizo Yerobas, antes de cogerla, al tocarla pasará a tu poder sin que aparezca el esqueleto.

2. No, cargador no, pero en el número 15 de la revista encontrarás el mapa y algunas recomendaciones útiles para el juego.

3. En el especial número 1 de MICROMANIA hay un artículo del Gremlins, válido para Commodore, Spectrum y Amstrad, incluyendo el mapa.

4. Es raro eso, al juntar los diamantes, deberías pasar a otra pantalla. Debe ser un fallo del juego.

Army Moves

COMMODORE

En el juego de Army Moves llevo al final de la cuarta fase y por tanto el juego me da la clave 15863 para cargar la otra parte y cuando al comenzar la segunda parte me pide la clave yo le doy y la rechaza diciendo «cerdo no seas tramposo» ¿Qué debo hacer?

Juan José Cardesa
Badajoz

Por lo visto, el juego está mal hecho, pues no acepta ni el 15863 ni ningún otro código.

Suscríbete ahora a



y recibirás
como regalo
estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM

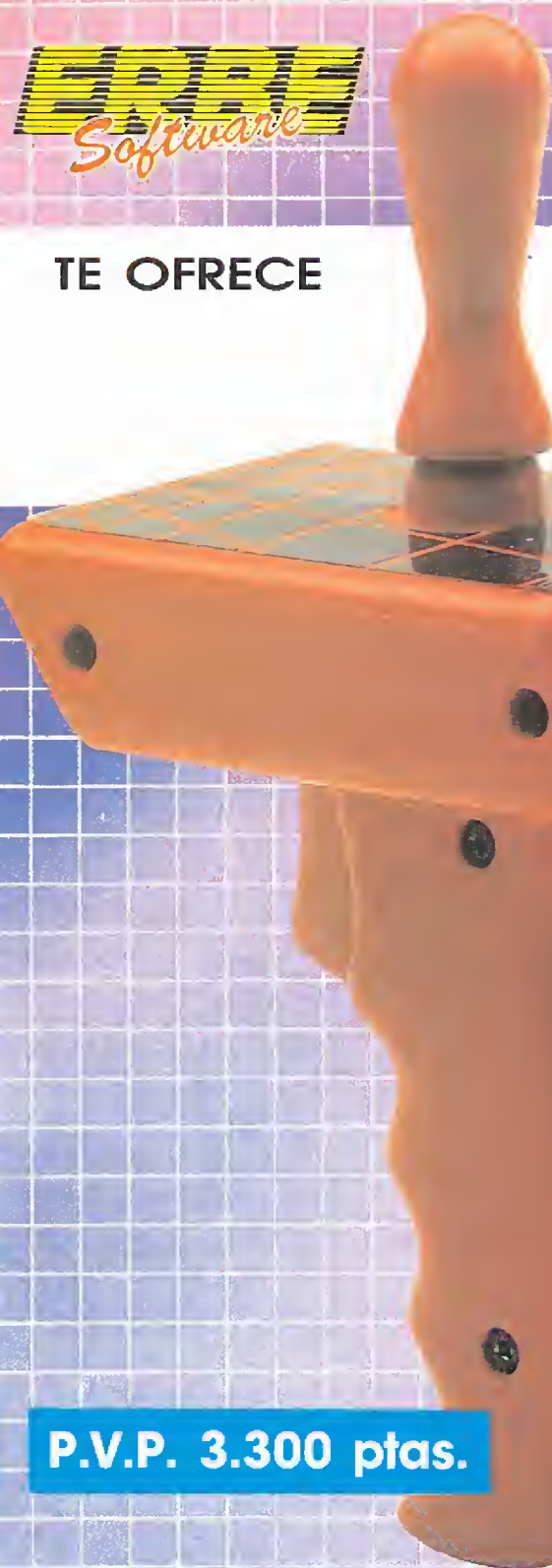
Aprovecha las
VENTAJAS
de la tarjeta
de crédito

Un **número** más
de regalo en tu
suscripción y la
posibilidad de realizar
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura
en la solapa de la última página.

**También puedes
suscribirte por
teléfono
(91) 734 65 00**



¡¡UN JOYSTICK PARA SIEMPRE!!


TE OFRECE


Phasor One

LAS 7 RAZONES



1. 8 micro-interruptores de larga vida.
2. Eje de palanca y rodamiento en acero de alta resistencia.
3. Empuñadura anatómica en forma de pistola.
4. Control ultrasensible de respuesta rápida.
5. Manejable tanto con la mano derecha como con la izquierda.
6. Cable más largo para mayor comodidad.
7. Garantía de dos años en uso normal.

P.V.P. 3.300 ptas.

En  hemos lanzado cientos de juegos. Probándolos, se han destrozado decenas de joysticks.

Ninguno daba la talla... Hasta que llegó el .

Un joystick potente y preciso que lo mismo te ayudará a controlar un bólido que a abrirte camino ante las estrellas. Y siempre con la misma seguridad de funcionamiento.

Por eso  ha elegido el .

PARA QUE TE DE MUCHO JUEGO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

EPRE SOFTWARE C/ NIÑEZ MORGADO 11 28036 MADRID TELÉF. (91) 314 18 04 DELEGACIÓN BARCELONA C/ VILADOMAT 114 TELÉF. (93) 253 55 60.